3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

58

2006 GBA游戏完全年鉴



恭贺新禧

掌機王

攻略透解

三国志大战DS

失落神殿 魔窟的皇帝

世界树迷宫

怪盗瓦里奥 变相七杰

牧场物语 与你共建海岛

《恶魔城》最新作登陆PSP

恶魔城X 历代记

"口袋光环"影像收录

降级风波又起，PSP 3.03降级程序发布！

今年寒假 欢乐不断！

“城寨风彩”第005期

20天 天天开大奖

每天送出1台主机！





10台PSP



500副 levelup.cn 特制扑克



10台 NDSL

彩池奖品





无限人数 赠送

注：LVP是 levelup Point 的简称，是即将实现的levelup.cn全站通用虚拟货币，现在可用于竞拍实际物品。

赶快搜集“城寨风彩”，看看你能中几台主机！

更多细节请访问：http://www.levelup.cn/lot

本期接受序列号输入时间：

2007.2.11 — 2007.3.6

本期开奖时间：

2007.2.15 — 2007.3.6

本辑《掌机王SP》58辑、《游戏机实用技术》3AB合刊(已上市)、《游戏城寨》LV23(已上市)、《PSP专辑》Vol.2(已上市)均随刊赠送第005期“城寨风彩”

本次活动所有解释权归levelup.cn所有

FAQ

Q：如何参与活动？

A：得到电子彩票后，您只需要刮开电子彩票上的涂层，将电子彩票上的序列号输入到指定网页，之后即可等待中奖。

Q：摇奖是公平的吗？

A：是的，凡得到电子彩票的朋友都可以参与摇奖，摇奖过程由大家执行、大家监督，并不是由levelup.cn在后台操作。具体参与方法详见电子彩票上的说明。

Q：如果我拥有电子彩票，但没有上网提交序列号，我会中奖吗？

A：不会。为了增加中奖概率，确保每期的奖品都能立即发到读者手中，目前我们规定只从反馈回来的序列号里摇出中奖名额。因为种种原因没有输入序列号的读者是不能中奖的。

Q：如果我拥有电子彩票，提交了序列号，但不方便参加摇奖，我的中奖概率会降低吗？

A：不会。参与摇奖是指参与控制电脑随机产生中奖序列号（摇奖页面上有详细说明），您是否参与不影响您的中奖概率。参与摇奖可以让您看到中奖序列号产生的公平性和透明度。

Q：如果我输入了多张彩票的序列号，使用同一个奖品寄达地址，这些序列号都能参与抽奖吗？

A：是的。所有输入到网站的序列号等同对待，参与抽奖。

本辑特别关注



深邃系统彻底研究
战略技巧精选推荐
关卡要点详细分析
全武将、全计略全盘托出

P46

逐鹿中原的王者航标，
助你成为三国乱世的至尊霸者！

街机超人气卡片游戏登陆NDS！

三国志大战DS

NDS



P85

详细地图攻略

世界树迷宫

NDS

全迷宫要点解析+地图参照
全职业特技一览
全委托任务达成方法披露



收录2006年发售的110款GBA游戏

详细资料，一手掌握！
GBA玩家的永久珍藏！

P97

2006

GBA游戏完全年鉴

掌机王SP 春节

《掌机王SP》“春节抽奖大行动”继续展开！我们的奖品不但数量多，而且囊括PSP、NDS、国产掌机多个平台，从主机到电玩周边应有尽有，看《掌机王SP》，大奖等你拿！还不快点行动起来，礼品马上就要送到您的手中啦！

参与方式：只要在2007年3月1日前（以邮戳时间为准），**将本辑《掌机王SP》附带的“读者调查表”**寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第60辑上公布，敬请关注。



特等奖

PSP主机 1名





NDSL主机 1名

一等奖



最新MD Max掌机 5名



OS掌机 4名

抽奖大行动

二等奖



M3DSS 最新烧录卡 8名



AceKard+ 最新烧录卡 4名



SC-miniSD 烧录卡 3名



SC DS 最新烧录卡 2名



SCL震动版 烧录卡 2名



EZ5 最新烧录卡 4名



EWIN振动卡 10名

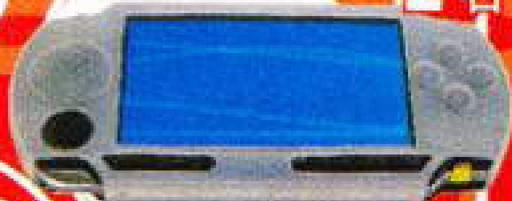


DS Fire Card 8G 最新烧录卡 10名

三等奖



北通PSP保护贴膜 BTP-6219 2名



北通PSP保护胶套 BTP-228 2名



北通PSP锂电池 BTP-6260 3名



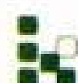
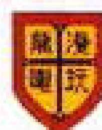
北通PSP保护盒 BTP-226 2名

纪念奖



高乐高营养饮品 50名

本次活动赞助厂商

 kensington 京仕敦	广州市京仕敦电子科技有限公司		龙漫电玩
GBalpha	GBalpha（中国）有限公司	EWIN	Ewin flash小组
ezflash	EZflash小组	DS FIRE LINK	DS Fire Link小组
 acekard	AceKard小组		广州市北通电子有限公司

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 目录



美术总监：吴松

本辑赠品





新春贺年卡



口袋光环Vol.58

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得将稿件向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020，E-Mail投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

掌机情报站
POCKET GAME NEWS STATION

事件 EVENT 强卖PSP！欧洲PS3/PSP互动发展政策出台



全球超大唱片连锁店HMV前不久加入了SCE欧洲分社的PS3首发零售商行列，并于近日开始了PS3主机的首发预定业务。然而HMV官方随后却公布了一则令人吃惊的消息：想要在HMV提前订购PS3的话，必须同时购买一个捆绑了4GB记忆棒的PSP套装。

HMV在欧洲拥有着很大的客户群，因此加入PS3首发业务对SCE而言无疑会对PS3销售起到很大的推动作用。这次他们以电子邮件的形式向客户发送了有关PS3欧洲首发阶段主机预定的详细信息，表示将提供5000个独家特别订购名额，凡是参与预定的玩家将可以比其他HMV顾客更先得到PS3主机，但前提是必须同时购买一个新的捆绑4GB记忆棒的PSP套装，另外还包括两款PSP游戏《杀戮地带 解放》和《伦敦黑帮》，售价累计为674.99英镑，比PS3(60GB版)的官方售价还高249英镑。

PS3在欧洲的售价已经高出日本和美国很多，而这个所谓的PS3预定业务的要价就更是有些离谱，但相信还是会有不少PS3的忠实支持者为了能在第一时间买到PS3掏腰包。而对于HMV的这一举措，SCE欧洲分部发言人表示："这种情况只是少数零售商为了在PS3首发阶段推销产品而采取的短期促销手段……消费者完全可以自己选择最适合他们的购买方式和地点，支付他们认为最合理的价钱。"

硬件 HARDWARE 9台/分钟，NDS两年销售神速！



任天堂在近日公布的财政报告中指出，由于硬件销量的迅猛增长，2006年三个财政季度(截止到12月31日)公司的综合销售额比去年同期增长了72.8%，净利润也比去年同期提高了40个百分点。达成这一业绩最大的功臣莫过于NDS系列主机。

任天堂官方随后还宣布，自2004年11月首发以来，NDS系列主机在全球范围内累计销量达到了3560万台，其中北美的销量为1020万台，日本市场为1440万台，欧洲及全球其他地区累计为1100万台。这相当于平均每分钟就要有9台NDS系列主机卖出，当之无愧地成为了迄今为止销售速度最快的主机。

事件 EVENT Sony将与Yahoo合作提供PSP下载服务

YAHOO! SONY

目前，Sony公布了关于PSP未来发展的承诺的一些细节，表示未来将于Yahoo进行密切合作。此次与互联网公司的合作，旨在刺激市场对PSP的需求，以扭转目前SCE游戏部门的低迷势头。Sony计划今年3月中旬将与Yahoo合作于推出一套包含软件和网络服务在内的庞大系统，为玩家提供丰富的下载资源。

从新闻发布会上官方发言人的表现可以看出，Sony非常重视本次网络下载拓展计划，希望通过这一重要举措来提升PSP销量，并弥补PS3为游戏部门带来的巨额亏损。近日，



Sony首席财务官大根田伸行还向英国《金融时报》表示，当前若想要实现集团总裁霍华德·斯金格(Howard Stringer)所做出的截至本财年末使集团利润率达到5%的承诺，游戏部门实现收支平衡将是关键。

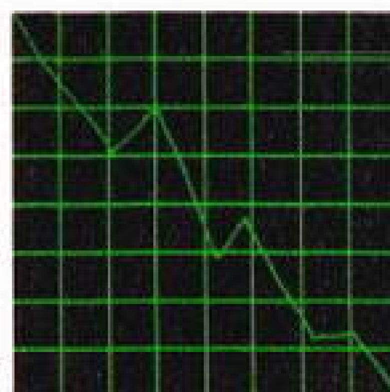
一些业内分析家指出，PSP业务回升的重点在于取得更多用户的青睐，而提供电影、电视剧、以及PS及PS2的游戏的下载将会是一个很好的解决途径。因此此次革新的重点将是允许用户下载游戏，并且建立更多无线热点，能够让玩家在任何地方利用PSP的Wi-Fi无线网卡便捷地接入网络。虽然在技术上，PSP已经具有下载并储存游戏等丰富的网络资源下载能力，但目前相关服务却并没有良好运作起来，如果本次合作能够顺利进行，那么无疑将会为PSP带来更多购买亮点。

硬件 HARDWARE

PSP出货惨跌75%，Sony誓言永不放弃

2006年末商战已经顺利渡过，可在这次大战中PSP的表现却不是很好。前些日子公布的一项统计结果显示，在去年年末商战，也就是从10月到12月期间，PSP出货数量为176万台，少于计划的200万台。虽然176万台的数目看起来已经很不错，但与前年(2005年)同期出货数量622万台相比，简直就可以用惨不忍睹来形容，下跌了约75%。看来幸运女神并不永远眷顾着Sony。

出货量下降的主要原因自然是由于市场低迷，也就是PSP销量上的萎缩。然而硬件销量虽然低迷，但PSP软件销量却在不断好转，并支持着PSP业务的发展。与前年同期相比，软件的出货量约为2120万份，上升了约24%。为此，So ny首席财政官根田伸行表示，对于PSP的出货下跌，他十分吃惊并表示怀疑。但Sony绝对不会放弃这个平台，并且仍在继续拓宽思路，改进制度，希望能令广大PSP玩家满意，并在今年取得一个好成绩。



软件 SOFTWARE

Konami空战新作《时代皇牌》登陆NDS



Konami近日发布了一款全新的空战射击游戏——《时代皇牌》，该游戏登陆在NDS平台，将以针对NDS制作的全新3D引擎带来高度真实的飞行体验。游戏的视点采用第三人称追尾驾驶的方式描绘，类似街机的飞行射击游戏，在NDS上营造激烈的掌上空战画面。

游戏中玩家将扮演上世纪初的一位科学家——雨果·克拉克博士。他于1914年发明了时间机器，而当时正处于第一次世界大战爆发之时。邪恶的克劳斯·赛斯盗取了他的时间机器，计划以此来获取历史上最强大的武器，从而统治整个世界。克拉克博士为了追回自己的时间机器并粉碎他的野心投入了战斗。游戏共有19个核心任务，玩家将往返于9个不同的时代，与邪恶的对手展开激战。除此以外，本作还支持多人联机游戏，在NDS上呈现激烈的对战场面。本作预计今年春季发售，售价暂未公布。



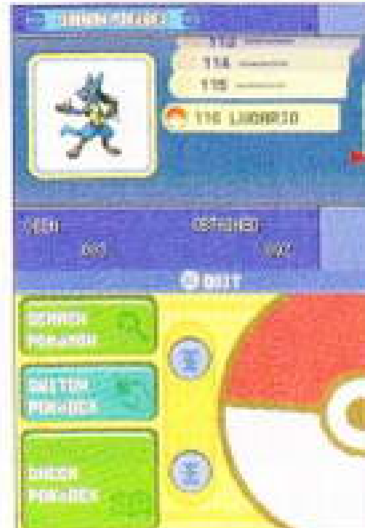
软件 SOFTWARE

《口袋妖怪 钻石·珍珠》美版、欧版发售日确定





任天堂美国分布近日正式宣布，NDS《口袋妖怪 钻石·珍珠》将于2007年4月22日登陆北美市场。《口袋妖怪 钻石·珍珠》已经于2006年9月28日在日本发售。另外于去年3月23日发售的《口袋妖怪 突击队》也将于今年3月30日登陆欧洲市场。



事件

《雷顿教授与不可思议之镇》举办体验会

由LEVEL－5开发并即将于2007年2月15日发售的NDS游戏《雷顿教授与不可思议之镇》近日举办了游戏试玩体验会，共有超过50名关注本作的粉丝参加了这次体验会。作为一款以解开谜题为主的剧情AVG游戏，本作的故事就成为大家关注的要点，试玩会上各位玩家有幸能在游戏发售前体会到这款游戏的独特魅力实在让人羡慕不已。



另外在试玩会结束后，主办方还展出了LEVEL－5的另外两款大作《银河游侠导演剪辑版》(PS2)和《白骑士物语》(PS3)的游戏影象。LEVEL－5的日野晃博社长也莅临了本次试玩会，并在会上透露了《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者》正在"紧张开发中"的消息。

软件

3.10系统固件升级包正式发布



继1月30日推出对应韩版PSP主机的3.10系统升级包之后，1月31日，Sony正式在全球官方网站开始提供全区域版本的3.10系统升级包的下载，更新内容同韩版一致。新版本固件游戏部分强化了PLAYSTATION Network专用游戏的支援机能。网路部分Locatiion Free已可播放MPEG－4 AVC格式的影像档案；"网路浏览介面"的"显示设定"中追加了"节省记忆体"选项；设定部分中追加了"Dynamic normalizer"(动态平衡)选项。想要升级的玩家可以去官方网站下载，地址如下：http://asia.playstation.com/sch_hk/index.php?q=psp－sysupdate。

就在3.10版本固件发布后不到24小时，就已经有破解小组解析了最新固件，并在之后不久有了3.10 OE自制固件发布。为应对黑客挑战，Sony可能还将在近期推出3.11版本固件。

事件

GDC 07邀请大师宫本茂演讲



世界最大规模的游戏开发者会议"Game Developers Conference"2007年度会议即将召开，主办方CMP Media专门请来了任天堂公司著名游戏制作人、任天堂情报开发本部长宫本茂为会议做基调演讲，此次他演讲的题目为"A Creative Vision"(创造性想象力)。这是继1999年之后，宫本茂再次被邀登上GDC的演讲台。

GDC 07预定于2007年3月5日到3月9日期间在旧金山的Moscone会议中心召开，预计届时将有超过12500名的业内人士和1000名以上的媒体记者到场。全球游戏产业的代表，包括来自SCE、微软、Epic Games等在业界有重要影响力的企业的高层人士将出席会议，共同讨论游戏产业的发展方向和未来。本届GDC会议的主题定在"掌握"(Take Control)二字上。



事件

一个月突破出货量100万大关，《DQMJ》日本受欢迎



Square Enix于2007年1月26日公布，NDS游戏《勇者斗恶龙 怪兽统领者》出货量已经突破100万，并依旧在持续热卖中。《DQMJ》从2006年12月28日发售至今，仅用1个月的时间就突破了出货量100万的大关，作为"《DQ》系列"的一个派生作品系列实力竟然如此强劲，《DQ》果然不愧是被称为"日本国民RPG"的游戏。

事件 Konami游戏发售计划发表，众多重头作品登台

KONAMI

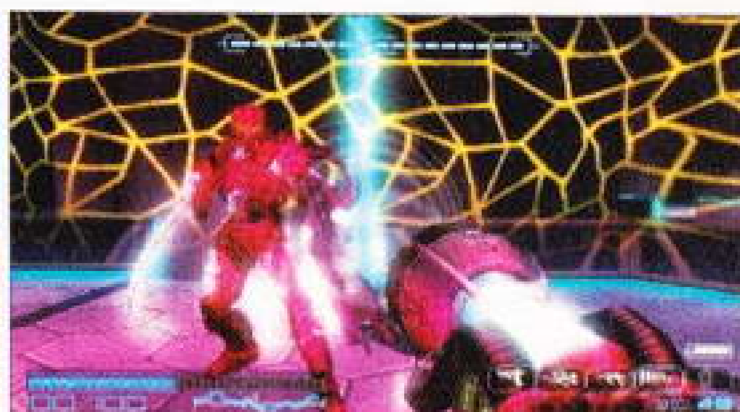
近日Konami官方网站于2月5日发布了公司今年游戏发售计划，其中最为引人注目的就要数《ZOE3》登陆PS3平台了，除此以外，还有数款掌机游戏首次公开。PSP平台即将登场的作品有《高校恋爱》、《恶魔城X 历代记》、《机密武装 蔓延》、《职业进化足球7》等，NDS平台即将登场的作品包括《GoPets》、《脑内觉醒》、《小死神 末日科学会》、《Konami经典集合》、《迷失蔚蓝2》等。

《机密武装 蔓延》与系列前作整体风格差异不大，惟一不同的可能是场景范围的变化，是一款描述近未来战争的FPS游戏。

眨眼一看还以为真的是《任天猫》来袭——《GoPets》这款游戏依旧是让玩家享受培养宠物所带来的乐趣，另外游戏中还可以在全世界各个地方的商店购买宠物所需要的各类道具，比如衣服，名牌，玩具等等，为你心爱的宠物宝贝换一套着装风格。

《Konami经典集合》将在2007年3月15日推出，该作收录了包括《魂斗罗》等游戏在内的数款Konami早期街机游戏。而借助NDS的机能，玩家不但可以横画面纵画面随意游玩，还可以进行游戏的难度等自由设定。并可对游戏的过程进行录象和播放，游戏中玩家还能观看早期通关达人的精彩表演。





《哆拉A梦 野比太的新魔界大冒险DS》预约特典公布

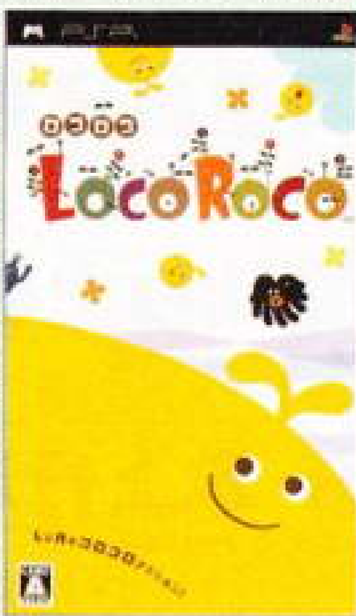


由SEGA开发的NDS游戏《哆拉A梦 野比太的新魔界大冒险DS》日前公布了阵容豪华的预约特典及奖品阵容。首先将会从参加哆拉A梦形象设计的玩家中抽取100名，赠送"哆拉魔法望远镜"(10名)、"哆拉魔法星"(10名)和"哆拉魔法自行车"(80名)。而预约本作的玩家将会得到绘有游戏中特制道具、人物等图案的游戏主题贴纸，用它可以将你的NDS、NDSL装饰成一款限定版主机。本作售价4800日元，预定3月8日发售。



游戏奥斯卡奖AIAS提名名单公布

美国互动艺术与科学协会(Academy of Interactive Arts & Sciences，以下简称AIAS协会)每年都会针对计算机、游戏、音乐、出版品等各个创作行业评选优秀产品，他们一年一度举办的"AIAS年度最佳游戏"评选一向以公正性著称，堪称游戏界的奥斯卡奖。而近日AIAS正式公布了第十届获得提名的游戏名单，其中《乐克乐克》成为PSP平台入围"年度最佳掌机"的一款作品。另外《乐克乐克》在"突出创新奖"中也获得了提名。



年度最佳掌机游戏

《乐克乐克》

《节拍特工》

《新超级马里奥兄弟》

《成人脑力训练》

《乐高星战2》

NDS带来日本手机界的革命？

NDS凭借它独特的上下双屏设计和触摸屏的技术给掌机乃至游戏业带来一场革命。而如今随着它的热销，日本的一些手机生产商也将目光投到了它的上面，推出数款与其设计思路相同的双屏手机。难道这场游戏的革命还将会在手机产业延续下去？



NDS新作《黑猫 黑猫的协奏曲》发布

以人气动漫作品《黑猫》为题材的NDS游戏《黑猫 黑猫的协奏曲》日前由Compile Heart公司发表。本作是一款采用卡片系统的冒险游戏，将于今年5月份上市，售价未定。



日本 TOP GAMES 10 掌机软硬件周间销量榜

本次销量榜No.1由《怪盗瓦里奥 变相七杰》夺得，首周8万7731套的销量对"瓦里奥"这个名号来说算是个不过不失的成绩。《世界树迷宫》以首周3万套左右的销量夺得第4，由于不错的口碑，该游戏发售后一直处于缺货状态，对于一款之前毫无群众基础的原创作品来说这个成绩较为喜人。《潜龙谍影 掌上行动》累计销量已达30万左右，在日本PSP游戏累计销量中名列前茅。《DQMJ》由于供不应求，无缘本次销量榜。

软件部分

累计时间 2007年1月15日～2007年1月21日

排名	游戏	周间销量	累计销量	机种
1	怪盗瓦里奥 变相七杰 怪盗ワリオ・ザ・セブン Nintendo / ACT / 2007年1月18日发售 / 4800日元	8万7731套	8万7731套	NDS
2	口袋妖怪 钻石·珍珠 ポケットモンスター ダイヤモンド・パール Nintendo / RPG / 2006年9月28日发售 / 4800日元	4万9050套	462万4864套	NDS
3	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS 东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング Nintendo / ETC / 2005年12月29日发售 / 2800日元	3万1984套	392万2009套	NDS
4	世界树迷宫 世界樹の迷宮 Atlus / RPG / 2007年1月18日发售 / 4980日元	3万1702套	3万1702套	NDS
5	事到如今已难以启齿 成人常识力锻炼DS いまさら人には聞けない 大人の常识力トレーニングDS Nintendo / ETC / 2006年10月26日发售 / 3800日元	3万1309套	108万8596套	NDS
6	新超级马里奥兄弟 New スーパーマリオブラザーズ Nintendo / ACT / 2006年5月25日发售 / 4800日元	2万9842套	401万6459套	NDS
7	欢迎来到动物之森 おいでよ どうぶつの森 Nintendo / AVG / 2005年11月23日发售 / 4800日元	2万8351套	380万9240套	NDS
8	潜龙谍影 掌上行动 METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS Konami / ACT / 2006年12月21日发售 / 4980日元	2万 843套	28万9267套	PSP
9	马里奥赛车DS マリオカートDS Nintendo / RAC / 2005年12月8日发售 / 4800日元	1万8493套	188万6684套	NDS
10	流星洛克人 流星のロックマン Capcom / A・RPG / 2006年12月14日发售 / 4800日元	1万8398套	31万5777套	NDS

硬件部分

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	13万3347台	54万5542台	807万1580台
PSP	3万9707台	20万2359台	471万5103台
GBM	1506台	6833台	55万9235台
GBASP	1456台	6517台	591万9287台
NDS	706台	1724台	643万7411台

欧美 掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势

美国PSP游戏期待榜

统计日期截止 2007 年 1 月 30 日

排名	游戏名称	厂商 / 发售日期	类型
1	危机之源 最终幻想VII Crisis Core：Final Fantasy VII	Square Enix 日期未定	RPG
2	洛奇 巴尔博亚 Rocky Balboa	Ubisoft 2007.2.13	SPG
3	战士帮 The Warriors	Take-Two Interactive 2007.2.12	ACT
4	鬼面骑士 Ghost Rider	2K Games 2007.2.13	ACT
5	瑞奇与叮当 5 Ratchet & Clank：Size Matters	SCEA 2006.2.13	ACT
6	火热大脑 Hot Brain	Midway 2007 第三季度	PUZ
7	上古卷轴 忘却之地 The Elder Scrolls Travels：Oblivion	2K Games 2007.4.16	A·RPG
8	彩虹六号 维加斯 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft 2007.2.13	FPS
9	使命召唤 胜利之路 Call of Duty：Roads to Victory	Activision 2007.3.13	FPS
10	怪兽王国 晶石召唤师 Monster Kingdom：Jewel Summoner	SCEI 2007.2.13	RPG

《最终幻想VII 危机之源》当之无愧地坐上了全美最期待PSP游戏的头把交椅，别说美国玩家这么期待，亚洲玩家对这款游戏同样也是期待度满点。

美国NDS游戏期待榜

统计日期截止 2007 年 1 月 30 日

排名	游戏名称	厂商 / 发售日期	类型
1	口袋妖怪 钻石 Pokemon Diamond	Nintendo 2007.4.22	RPG
2	迪迪大金刚赛车 Diddy Kong Racing	Nintendo 2007.2.5	RAC
3	化石超进化 Spectrobes	Buena Vista Games 2007.3.13	RPG
4	拉菲尔·纳达尔网球 Rafa Nadal Tennis	Codemasters 2007.3.3	SPG
5	口袋妖怪 珍珠 Pokemon Pearl	Nintendo 2007.4.22	RPG
6	触摸大师 DS Touchmaster DS	THQ 2007 第三季度	PUZ
7	塞尔达传说 幻影沙漏 The Legend of Zelda：Phantom Hourglass	Nintendo 2007 第二季度	ACT
8	月光骑士 Lunar Knights	Konami 2007.2.6	ACT
9	降魔灵符传 伊津奈 Izuna：Legend of the Unemployed Ninja	Atlus Co. 2007.2.20	RPG
10	龙珠 Z 遥远的悟空传说 Dragon Ball Z：Harukanaru Goku Densetsu	NBGI 2007.5.1	ACT

《口袋妖怪 钻石》在亚洲已经发售了快4个月了，凭借优良的游戏素质获得广大口袋爱好者的好评，现在大批美国《口袋妖怪》爱好者们还在静静地等待着神作降临。

美国PSP游戏周间销量排行榜

统计日期截止 2007 年 1 月 15 日

排名	游戏名称	厂商 / 发售日期	类型
1	麦登 美式橄榄球联盟 2007 Madden NFL 07	EA Sports 2006.8.22	SPG
2	海豹突击队 火线小组 2 SOCOM：U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEA 2006.11.7	ACT
3	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto：Vice City Stories	Rockstar Games 2006.10.31	ACT
4	极品飞车 卡本峡谷 Need For Speed：Carbon	EA 2006.11.3	RAC
5	横行霸道 自由城故事 TGrand Theft Auto：Liberty City Stories	Rockstar Games 2005.10.24	ACT
6	潜龙谍影 掌上行动 Metal Gear Solid：Portable Ops	Konami 2006.12.5	ACT
7	美国职业摔交联盟 2007 WWE Smackdown Vs Raw 2007	THQ 2006.12.6	SPG
8	NBA Live 2007 NBA Live 07	EA Sports 2006.9.25	SPG
9	极品飞车 最高通缉 Need Speed：Most Wanted 5-1-0	EA 2005.11.15	RAC
10	索尼克 竞敌 Sonic Rivals	SEGA 2006.11.16	ACT

美国玩家对于橄榄球的热爱是与身俱来的，"《麦登》系列"新作一旦推出，将毫无悬念地窜入周间销量榜的前列。《海豹突击队2》这款游戏自发售后就保持着每天接近万人的恐怖在线对战人数，预计这股热潮在一段时间内不会消退。《极品飞车 最高通缉》这款两年前的老游戏能挤进前10有些让人出乎意料，后劲十足，实属罕见。

美国NDS游戏周间销量排行榜

统计日期截止 2007 年 1 月 15 日

排名	游戏名称	厂商 / 发售日期	类型
1	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.5.15	ACT
2	耀西岛 DS Yoshi Island DS	Nintendo 2006.11.13	ACT
3	任天狗 斑点狗和朋友们 Nintendogs：Dalmatian & Friends	Nintendo 2005.10.16	ETC
4	成人脑力锻炼 Brain Age：Train Your Brain	Nintendo 2006.4.17	ETC
5	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	Nintendo 2005.11.14	RAC
6	口袋妖怪突击队 Pokemon Ranger	Nintendo 2006.10.30	A·RPG
7	口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队 Pokemon Mystery Dungeon：Blue Rescue	Nintendo 2006.9.18	RPG
8	汉娜 蒙塔娜 Hannah Montana	Buena Vista Games 2006.10.9	ACT
9	头脑补习班 Big Brain Academy	Nintendo 2006.6.5	ETC
10	卡比 尖叫班 Kirby Squeak Squad	Nintendo 2006.12.6	ACT

《新超级马里奥兄弟》这款金牌游戏在美国玩家心目中的地位是无法动摇的，长期占领着销量榜头把交椅的位置。《汉娜 蒙塔娜》这款美式偶像养成类游戏一经推出也广受美国玩家的喜爱，东西方玩家在口味上存在差异一点也不假。其余几款老游戏的销售情况比较平稳，只有微小的排名波动。

GOLDEN EYES



栏目主持 雷伊

掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

《魔窟的皇帝》比起PSP上其他迷宫游戏来只能算不过不失。本次榜单上NDS游戏不少，《怪盗瓦里奥》的游戏水准让FANS大为失望，过于强调触摸操作令老玩家有些不适；《世界树迷宫》难度不小，推荐给核心玩家；《许愿屋 天使的记忆》可以看作是《异色代码》的后续作品，在完成度上更是比其前辈有所提高；《三国志大战DS》保留了街机的神韵，但屏幕过小带来的遗憾难免让玩家不悦。

POCKETGAMES

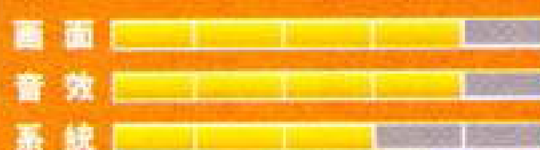
空战英雄

M.A.C.H. Modified Air Combat Heroes

UMD■VU Games■STG■2007年1月18日■1～4人■无对应周边■128KB



PSP





软饼干

原以为本作将是一款类似《皇牌空战》，且具有故事主线的飞行模拟游戏，但玩到后才发现居然就只有竞速和空战两个模式，场景地图和可使用机体数量少之又少，实在不能令人满意。好在游戏的音乐和画面都异常优秀，劲爆的音效配合夸张的画面特效让人暂时忘却了它的缺点，作为一款打着另类口号的飞行游戏，确实已经达到及格标准了。

7

推荐



米路

本作完全是一款竞速游戏，而非空战模拟类，简直就是把《马里奥赛车》搬上了天，只是搞笑的游戏风格变成了科幻硬派作风。本作的画面效果非常出色，各种大气、镜头效果非常突出速度感，而场景贴图与机体建模也很真实，玩起来很有代入感。竞速模式下不但要防止碰到场景中的障碍，还得堤防敌人的攻击，喜欢紧张刺激竞速游戏的玩家不妨试试。

6



LIKY

还以为是一款传统的空战游戏，没想到是一款《马里奥赛车》式的竞速游戏，驾驶着各种战机竞速+陷害，游戏速度感很强，玩起来还是非常爽快的。游戏画面也相当漂亮，充分发挥了PSP的机能，不同的场景配合各种光源特效的处理，营造出很绚丽的效果。游戏系统非常简单，无论是竞速模式还是空战模式都很容易上手，不过耐玩度就欠佳了。

7

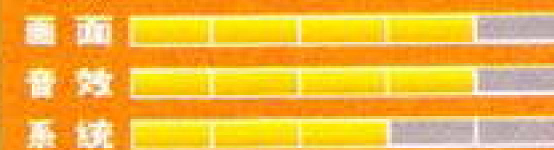
失落神殿 魔窟的皇帝

Lost Regnum 魔窟の皇帝

UMD■Ertain■A・RPG■2007年1月25日■1～2人■无对应周边■416KB



PSP





琉璃

作为近半年来PSP上推出的多款迷宫探险类A・RPG中的一作，本作较其他同类作品更偏向美式风格一些。游戏的画面还算不错，华丽的人设也是本作的卖点之一。游戏对打击手感上的把握非常好，只是操作上有些复杂，让人有些难以上手。不过，一旦熟悉了操作后就能熟练运用，轻松地使出各种连招及特技。游戏的不足就是迷宫的变化有些偏少。

8



雷伊

又是一款PSP上的原创迷宫游戏。游戏中共可操作4位角色，每位角色都有各自不同的技能，魔法特技效果十分华丽。游戏中的迷宫并非随机生成，因此玩得久了会感到稍许乏味，不过与同伴间的合作可以一定程度弥补这点不足。游戏在某些细节方面做的还略有不足，阴暗的画面也让玩家们有些压抑。本作的人设十分精美，而由古代佑三担当的音乐也非常出色。

7

推荐



眠月

本作的表现叫人不得不怀疑这是不是个半成品。初上手时的感觉非常之好，画面、人设、系统、手感都有着较高水准，不过复杂的操作需要一定时间去习惯。至于剧情方面容易让人浮想联翩，但是由于进行得太过迅速，流程很快就结束了，让人有些意犹未尽。另外，职业较少也是比较遗憾的地方，尤其是配合上前一个缺点更是让游戏的反复可玩性大大降低。

7

怪盗瓦里奥 变相七杰

怪盗ワリオ・ザ・セブン

卡片(512M)■Nintendo■ACT■2007年1月18日■1人■无对应周边■自带记忆功能



画面
音效
系统


软饼干

先前就比较感兴趣的游戏，等拿到手以后才发现失望大过了期望。游戏的变装系统和触摸操作是挺有创意，但是作为一款动作游戏，长时间地一味依靠触摸屏进行游戏，会使疲劳感大大增加。再加上触摸操作比按键操作需要更多的准确度，在BOSS战等手忙脚乱的情况下，常常操作失误。游戏的谜题设计重复性很高，让人玩着玩着就没了动力。

7


弓铃

系列的最新作，音乐和画面对NDS来说只能算一般，但搞笑却是一如既往。但系列以往作品的流畅爽快在本作中荡然无存，触摸操作下的瓦里奥非常缩头缩脑；迷你游戏虽说不错，但大量穿插于游戏中只能让游戏节奏更慢，还使游戏显得有些不伦不类；而以往作品中哑剧式的精彩剧情被冗长的对话取代。说本作是触摸功能双刃剑下的牺牲品并不为过。

6


LIKY

本作挂着瓦里奥的名头，但与系列以往作品的风格差别太大，尤其是操作的变化会让不少FANS感到不习惯。不过本作的创意还是非常不错的，通过画不同图形来变身，然后利用变身后的能力解谜，慢慢地玩下去便会体会到游戏独特的魅力，游戏的关卡及谜题设计都颇具水准，挑战性很高。本作最大的不足就是画面和音乐过于简陋。

8

世界树迷宫

世界树迷宫

卡片(128M)■Atlus■RPG■2007年1月18日■1人■无对应周边■自带记忆功能



画面
音效
系统


LIKY

非常传统的主视点迷宫RPG，诸多的经典元素和设定能够让核心FANS感到满足。全新的地图绘制系统可谓是为NDS量身定做的，带给玩家新鲜感的同时也大大方便了冒险的进行，不过绘制地图可真是一件麻烦事，尤其是后期。本作难度有些偏高，敌人实力过强，稍不注意就会被全灭，加上升级过于缓慢，在一定程度上影响了初学者的尝试。

7


雷伊

NDS上少有的传统迷宫探索游戏，可以说是一款可爱版的《巫术》。游戏的玩法虽然比较传统，但由于加入了配合NDS触摸屏的自己绘制地图系统，还是带给了玩家不少新意。游戏中有着丰富的职业，每种职业都有着各自不同的性能，职业间的搭配组合较具乐趣。游戏的难度非常高，很容易就让初学者望而却步，这一点与其媚俗的人设形成了鲜明对比。

8

推荐


胧月

可谓"处处核心向"的一款游戏。一如该社旗下的RPG作品，本作有着很高的难度。强大的敌人和过于严厉的异常状态判定都是阻挡初学者的门槛。经典的第一人称视角、全新的地图绘制系统大大提高了人机互动性，不过过多的绘制也容易让人产生厌烦心理。总的来说本作绝对算不上是一款体贴的游戏，有征服欲的玩家不妨挑战一下吧。

7

许愿屋 天使的记忆

ウィッシュルーム 天使の記憶

卡片(1G)■Nintendo■AVG■2007年1月25日■1人■对应NDS震动卡■自带记忆功能



画面
音效
系统


雷伊

由制作《异色代码》的Cing推出的最新AVG大作。游戏采用了类似铅笔画的画面表现，给人的感觉非常独特。游戏中的谜题设计得非常巧妙，十分完美地运用了NDS主机的性能。需要将NDS立起来玩的玩法也让游戏变得更像一部"触摸悬疑小说"。游戏的剧情十分出众，在整体气氛的把握上相当到位，如果配合震动卡来玩，游戏乐趣还会得到升华。

9


胧月

素质极高的一款解谜类AVG。游戏的人设相当舒服，悬念的设置也恰到好处，玩家一旦拿起就不容易放下。本作剧情极为优秀，每位出场的角色都塑造得十分丰满，从中可以看到同社游戏《异色代码》的影子。除了剧情部分外，游戏中设计精良的各种谜题也很容易调动玩家的积极性，总的来说是一款剧情量丰富而又不会让人困倦的游戏，强力推荐。

9


玖兰

准确来说本作更像是一款互动电子小说，将NDS竖起来玩也好像在阅读一本真正的小说一样。游戏中细腻的人物画面，动听的背景音乐以及充满迷题的剧情让人一旦开始玩便难以放下，完全发挥了NDS机能的游戏操作方式让人倍感亲切，进行探索时的视点转换也有将玩家直接带入游戏中的临场感，游戏中丰富的迷题也设计得独具匠心，很考验玩家的洞察力。

9

三国志大战DS

三国志大战DS

卡片(1G)■SEGA■TAB■2007年1月25日■1～2人■对应任天堂Wi-Fi连接■自带记忆功能



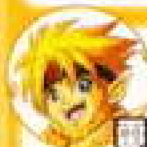
NDS

画面 / 音效 / 系统



眺月 8

本作经由街机移植后依然保持了很高的可玩性。卡片的绘制相当精美，即便不玩游戏也能从欣赏卡片中获得相当乐趣。游戏对文官和武将之间的平衡性拿捏不错，独特的即时战略要素极具新意，一骑讨系统对玩家的操作也有一定要求。不过由于屏幕面积的关系，指挥战斗时无法看清卡片上的图案，同时两军相遇时部队状态栏的互有遮挡也带来少许不便。



雷伊 6

超人气街机游戏的掌机移植版。移植NDS后，游戏在操作方式上发生了很大改变。将NDS的触摸屏当作街机盘面的想法较有创意，但遗憾的是由于NDS的屏幕太小，使得游戏中的卡片变得相当小，不仅看不清，部分操作也变得十分费劲。不能使用街机卡片、无法与街机进行联动是一个遗憾，这一点也注定了其无法获得《时尚魔女DS》那样的巨大成功。



LIKY 8

用NDS的小屏幕来表现宏大的沙场混战实在不是一个好主意，所以实际的战场画面完全可以用惨不忍睹来形容。好在游戏带给了我们一个全新的体验，独特的系统和玩法很容易将人吸引，战斗也很流畅，玩起来非常刺激，充满魄力的动画演出以及对战场气氛起到极高营造效果的音乐音效都值得称道，丰富的卡片收集也保证了游戏耐玩度。

推荐

牧场物语 与你共建海岛

牧场物语 キミと育つ島

卡带■MMV■SLG■2007年2月1日■1人■对应任天堂Wi-Fi连接■自带记忆功能



NDS

画面 / 音效 / 系统



琉璃 8

历经了前几作"《牧场物语》系列"的改革后，作为系列的十周年纪念作品的本作总算又回到了原点。没有了RPG式的探险、战斗的本作才算是真正意义上的正统续作。水稻种植系统的回归让人大呼过瘾，结婚要素依然是吸引玩家的重头戏，本作中海岛的建设度设定让玩家即使在游戏后期也有奋斗的目标。惟一不足的是游戏操作大多改为触控笔操作后让人有些难以适应。

推荐



LIKY 8

作为系列十周年的纪念作品，本作回归系列正统的风格，这无疑令FANS感动，但是全触摸式的操作方式一下子又让许多人有点无所适从，要习惯这种全新的操作还真需要不少时间。系统方面基本保留了传统设定，牧场的扩建、资产的增加以及爱情的收获都让人颇有成就感。而这次新加入的Wi-Fi排名以及语音聊天也大大加强了玩家间的交流和竞争。



米路 6

广大玩家熟悉的"《牧场物语》系列"新作一改爷爷死去的悲伤剧情，也走起了无人岛的路线。作为一款纪念系列10周年的作品，本作各方面都比较中庸，基本上是回归了系列原点，操作、系统各方面都保持不变，当然恋爱要素也依旧是重头戏之一。联机模式可谓本作的新亮点，另外支持语音聊天，看来为《口袋妖怪》买的专用耳麦又能派上用场了。

迪迪大金刚赛车

Diddy Kong Racing DS

卡片(512M)■Nintendo■RAC■2007年2月5日■1人■对应NDS震动卡/对应任天堂Wi-Fi连接■自带记忆功能



NDS

画面 / 音效 / 系统



软饼干 5

虽然本作是号称采用了改进后的《马里奥赛车》引擎制作的，但在画面上并没有多少进步，甚至感觉到有些简陋。海陆空三方向出动打破了卡丁车游戏的传统，原创的故事模式和小游戏都挺有新意，比起纯粹的赛车游戏在整体游戏性上要丰富许多。不过比起它的始祖《马车》来，本作在操作手感方面还是差了点，很多道具也显得过于鸡肋。



米路 5

大金刚家族的角色也走起了《马里奥赛车》的路线，本作玩起来也是热闹非凡。只是登陆在NDS平台画面表现实在有些简陋，热带雨林的场景并没有很好地营造出来，竞速游戏的速度感也得不到体现。本作道具虽然丰富，但创意方面实在很中庸，难度方面也显得有点低。音效方面倒是很符合游戏作风，被攻击时的叫声听上去十分搞笑。



马修 5

卡丁车游戏越来越多，而这款以《大金刚》中角色担纲的本作，无疑更面向于那些Rare FANS，从画面和音乐来说，本作比自家前辈《马里奥赛车》差了一大截，道具的效果也不是很明显。"《大金刚》系列"中角色的受众面也比较有限。不过游戏的海陆空三向出动的设定还是很值得称赞的，另外游戏中基本用不到甩尾，所以难度也显得有些低。

JUMP终极明星大乱斗

NDS

JUMP ULTIMATE STARS

◆Nintendo◆FTG◆2006年11月23日◆日版

◆1～4人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元

◆对应任天堂Wi-Fi网络连接◆推荐玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 22 游戏时间：20小时以上 文 琉璃



2006年冬季，动漫业界巨头集英社与游戏业界巨头任天堂再度合作，为玩家打造的人气动漫集合之作《JUMP超级明星大乱斗》(以下简称《JSS》)的续作《JUMP终级明星大乱斗》(以下简称《JUS》)又在NDS上掀起了一阵热血格斗之风。

进步还是退步？

对于这部续作，玩家们作出了褒贬不一的评价，实际上如何呢？

先让我们从游戏的新增要素方面来看，《JUS》比《JSS》增加了整整13部作品，而且角色也由前作的150人增加到了300人，翻了整整一倍，对于玩家来说这是个天大的惊喜。而且游戏还增加了许多新的系统。

再看游戏的画面和音乐，其实这两样比起前作来说并没有让人感到有多少进步，甚至有原地踏步的感觉，不过这一点并不会让人感到不爽。首先作为2D的乱斗游戏，本作的画面已经算不错了，所以就算只是维持原来的水平，笔者也认为还是能给游戏的画面打个9分；至于音乐方面，还是维持了前作热血的风格，新增的几首BGM也算是不过不失。

《JUS》比起《JSS》最大的改动就是系统上的变动了。原有操作上新增了两个人性化操作的地方，一个输入"←←/→→"指挥角色快速移动设定，另一个就是在角色擦边掉下画框边缘时会自动抓住画框爬上的设定，尤其是后者，可谓是大大减少了前作中那些因为自己的操作失误而造成的不必要伤亡。《JUS》在角色收集和战斗安排上做了颠覆性的变革，从《JSS》原来的人物卡片收集以及配台词系统，到《JUS》的收集人物后进化其漫画格数及战斗漫画的安排系统的变化是让人惊讶的。先说说《JUS》的人物漫画格数进化系统，笔者个人认为这是非常有趣的一个设定，从游戏中收集来的角色初期都是只占用1格的漫画角色，这样就需要使用战斗中取得的J魂为人物漫画格实行进化，才能使其成长为辅助或者战斗角色。还有战斗漫画的安排也远比原来的配台词系统变化的丰富得多。



《JUS》的难度要比《JSS》提升了很多，不是说战斗中的难度，而是想要达到全条件Clean过关的难度增加了很多，不少新增的条件都极为苛刻，而且还包含了很大的运气成分在其中，对于运气差的笔者来说，常常为了一两个"无法完成"的条件打到吐血。

《JUS》中进行了如此大的变革，那么结果到底是进步还是退步，实在是让人难以评定。这样因人而异的问题，还是只能让玩家自己去决定。

借助人气诞生的作品！

《少年JUMP》，日本最有名的漫画杂志。其上诞生的无数名作伴随了一代又一代的人成长，每一部耳熟能详作品都凭借自身的各项优势吸引了大批Fans的追捧。借助这些人气作品来制作游戏的话，至少游戏的销量不用愁，剧本创意也不会遭到过多的恶评，这样的好事各大游戏厂商又怎么会错过呢？就用《网球王子》这部作品来说吧，Konami借助其在超高的人气推出了数部网球游戏后，因为作品中拥有的众多帅气男性角色，在女性玩家中很受欢迎。Konami干脆搬出了看家本领制作了数部《心跳回忆》版《网球王子》……不说每一作的素质都有所保证吧，但是却吸引了大批《网球王子》的FANS购买，可见目前漫画改编游戏的市场是多么地有潜力。然而Nintendo就比这些只利用《少年JUMP》中的一部人气作品来打招牌的厂商聪明多了，一个《JSS》及其《JUS》一下子就集合了全部的人气作品，从《龙珠》到《火影忍者》，一个作品就将《少年JUMP》的全部人气作品全盘收录。这样一来，所有人气作品的FANS就得为自己喜欢的东西掏腰包了。而两作《JUMP大乱斗》大卖的事实也证明这个游戏策划是完全正确的。

Nintendo不仅在游戏策划这一点上做得非常精明，同时为了让这些大牌作品中的大牌明星们有一个合理出现在同一部作品的理由，Nintendo也耍起了业界最常用的贱招——"大乱斗"。一个"大乱斗"的设定，不仅给这个明星人物混杂的游戏一个合理存在的理由，同时也满足了众多FANS想要看到不同作品中明星角色对决的欲望。

作为一款FANS向的游戏改编作品，本作是成功的，这不仅取决于其独特的取材及创意，还包括Nintendo准确把握住了FANS玩家的心态，所以这部由"人气"衍生出的作品从某个程度上来说已有了带动原作"人气"提升的趋势。

文 小志 编 马修

汉化讯息台



这是春节前最后一辑"汉化讯息台"了，在此辞旧迎新之际，小志祝愿所有读者在新年里万事如意，健康愉快，忙碌了一年的大伙终于可以在接下来的春节里、寒假里好好过把游戏瘾了。当然还希望大家金猪年里继续关注汉化游戏，关注"汉化讯息台"，当在接下来的春节里好好过把游戏瘾。

《EXIT》汉化版





首先补上一个去年漏掉的汉化游戏，就是由亿盟电玩论坛于去年11月底发布的《EXIT》汉化版。因为当时亿盟电玩论坛无法登录，故发布在了CNGBA论坛。该版本汉化程度如下，获得救助的人物简介：100%，帮助：100%，说明：100%。发布者还坦言本作的汉化吸取了《EXIT2》汉化时的教训，没有将人物对话翻译，而是保留了英文对白。汉化补丁制作人员包括程序：Crainy、Moon · D · Luffy，翻译：Full，辅助翻译：毛毛(雷神电玩)。

《重装机兵 钢之季节》简体汉化版



1月9日，PGCG汉化组如期发布了NDS游戏《重装机兵 钢之季节》的汉化版，结合了NDS双屏的特性的本作历经半年，终于在PGCG的努力下，汉化完成。目前文本汉化进度为100%，能找到的图片都给汉化了，不过可惜战斗菜单的图片没找到，所以暂时没有汉化。

本作汉化人员包括翻译：NANA、黄金妮可、BTKR，破解：飞云、九村，美工：全球通、子夏、shadow、赤色圣灵，润色：甲壳、虾米，总监：pluto。

随后的10日和20日，汉化组又对补丁进行了两次更新，除了剔除一些BUG，还根据TGBUS论坛(http://bbs.tgbus.com)热心会员们的帮助对战斗菜单和游戏中的名词进行了修改。

《恶魔城 白夜协奏曲》D商汉化版

CNGBA论坛中级会员hbs于1月31日发布了由他自己DUMP的D商汉化游戏《恶魔城 白夜协奏曲》，DUMP者自己买到这个游戏，并发现网络上并没有这个版本，于是就进行了DUMP，游戏中的中文文字部分采用了繁体字显示。



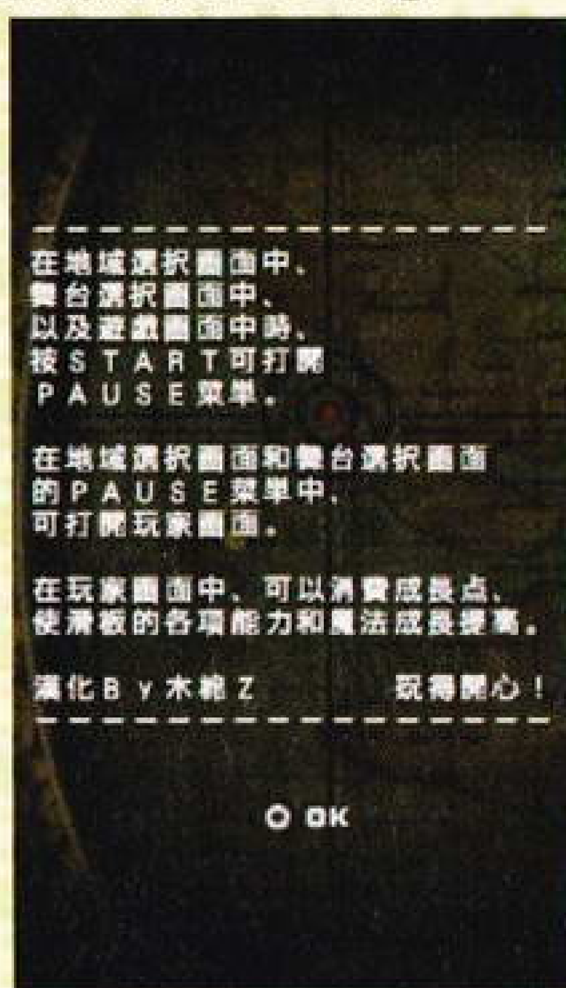
《家庭星空》汉化版发布日期确定

第五次更新后，CNGBA论坛的汉化组经讨论后决定了PSP游戏《家庭星空》汉化版的发布日期——2月14日情人节当天发布游戏，更加详尽的报道下辑为大家带来。



《龙之王国》汉化版

《廉价2500系列》的第5作的汉化版，于1月24日在CNGBA论坛(http://www.cngba.com)由高级会员kudokaworu发布，作者之所以选择那天发布本作，是为了庆祝自己的PSP硬降成功。kudokaworu本以为本作是很单纯的打砖块游戏，但是深入游戏后发现里面的剧情设计得很到位，于是就尝试性地汉化了一番由于发布时学校大都在考试的缘故，游戏没有进行详细的测试，作者坦言可能会存在一系列的问题，欢迎大家能够前往论坛报错。



《天珠DS》汉化版ALPHA0.9

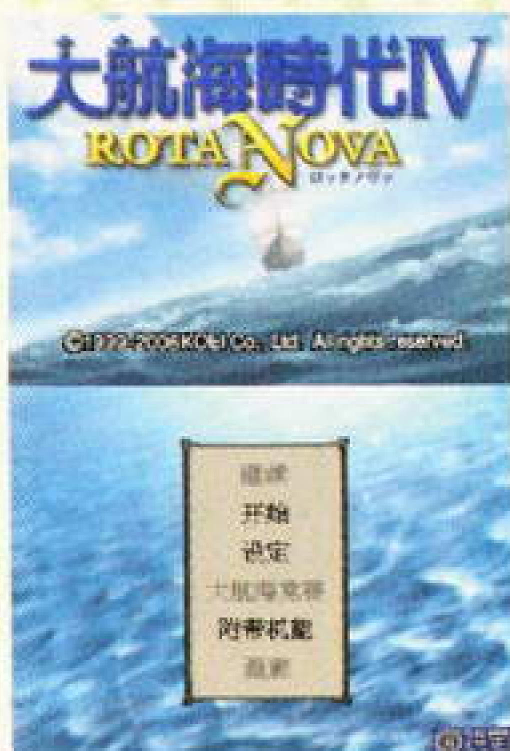
1月30日，NDSBBS论坛(http://www.ndsbbs.com)注册会员seikoya在该论坛的"汉化综合区"发布了《天珠DS》的ALPHA0.9汉化版。Seikoya称汉化本游戏原则是游戏故事情节不汉化，因为工作量庞大以及自己的日文水平一般，所以只会把除了游戏情节外的道具、人名、购买、操作以及Wi-Fi等非游戏主线部分一概汉化。作者坦言虽然目前的这个版本只是半成品，但还是期待大家的BUG提交和汇报。



《大航海时代4 简体中文版 诺亚轮盘》V0.93



1月31日，APEX汉化组为大家带来NDS游戏《大航海时代4》的简体中文版，目前版本号V0.93，该测试版定名"诺亚轮盘"。游戏中的文本汉化度已达100%，初译导入完毕70%左右，其中部分文本获取自PC版。详细到各个细节的汉化部分如下：拉斐尔(ラファエル)路线中文化93%完成，海军路线中文化90%完成，图片汉化进度则为95%。



APEX汉化组经过再三考量，决定放出此版公测，一来告诉大家此游戏破解同翻译均无障碍，不会半途停工，可以放心等待最终版本；二来可以借由公测收集大家意见，使最终成品更完美、更贴近大家心目中的理想形象。

汉化者希望大家可以积极反馈意见，他们还保证，一切问题在最终版都会得以改善解决。如果大家积极提交游戏中出现的BUG(花屏、乱码、翻译错误等)，帮助汉化组改进汉化质量，还有机会获得M3DSS作为奖励，意见反馈可至APEX汉化专区(http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=96)提交。

春节期间，APEX汉化组的《新牧场物语》、PGBAR论坛的《牧场物语女孩版》，一直有条不紊进行着汉化的《动物之森》都是我们非常关注的掌机汉化游戏，春节后我们会为大家及时带来最新的汉化讯息，那么，让我们猪年再见吧。

Castlevania
The Dracula X Chronicles

去年年末的那股《恶魔城》热潮还没彻底消退，如今在新年伊始的时候又听到了振奋人心的消息，那就是PSP版《恶魔城》新作将在今年与玩家见面，这款被命名为《恶魔城X 历代记》的制作人依旧是"《恶魔城》系列"著名制作人五十岚浩司。

文 软饼干　美编 澄香

PSP　恶魔城X 历代记
Castlevania: Dracula X Chronicles

◆Konami◆ACT◆预定2007年第三季度◆美版
◆1人◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

光环收录

《恶魔城X 历代记》融合了两款经典名作

本作融合了PC-E平台上的不朽名作《恶魔城 血之轮回》（以下简称《血轮》）以及玩家们非常熟悉的《恶魔城 月下夜想曲》（以下简称《月下》）。看来PSP玩家们的祈祷起作用了，PSP平台上终于出现了一款《恶魔城》游戏，该作题材虽然不是新的，但却是以全新面貌亮相，相信已经让广大FANS们激动不已。除此之外，本作还将同时包括原始版本的《血轮》及其续作《月下》，而且都是支持全屏高画质显示的版本。

《血轮》、《月下》简单回顾



▲PC-E版本的《血轮》封面。


▲PC-E版本中的里希特·贝尔蒙特。


◀游戏画面以当初的眼光来看一点也不差。

《血轮》讲述的是1792年贝尔蒙特家族中的里希特·贝尔蒙特（Richter Belmont）为救被德拉古拉掠去的女友莉莎以及其他三名同镇少女（其中就包括玛丽亚）的故事。而《月下》的故事紧随着《血轮》，讲述了是四年后的1796年，邪恶祭司沙法特蛊惑并控制住了里希特，同时再次唤醒沉睡不久的德拉古拉，德拉古拉的儿子阿鲁卡多大义灭亲帮助人类击败自己父亲的故事。

熟悉的角色们将陆续登场



进化！老酒换新瓶，游戏画面大革新！

作为名作《血轮》的重制版，制作单位为了让全世界玩家都能够体验这款作品的无穷魅力，五十岚浩司所领导的开发小组对《恶魔城X 历代记》下了大功夫。根据Konami官方公布的视频和图片中可以看出本作在画面上得到了大幅进化，其中最明显的变化就是角色与场景从原来的纯2D变成了“2.5D”。传统的操作方式和游戏系统则被完整地保留了下来，比如里希特依然不能“跑”。



▲场景和人物角色都采用了3D建模。

从对玩家的影响力上来看，《血轮》是“《恶魔城》系列”的一次大跃进，以广受好评的《月下》为开端，此后的《恶魔城》开始采用更为自由的探索模式，而对于以前没有体验过《血轮》的玩家，本作无疑提供了一个感受2D时代传统动作游戏乐趣的大好机会。

原作中玩家们熟悉的经典角色将一一再现。令人惊喜的是，“《恶魔城》系列”御用画师小岛文美重新为本作绘制了角色设定图。与PC-E平台原作中动画风格明显的人物形象相比，新的设定画看起来更加高贵典雅。本作的设定画风格更接近于《月下》。



少女时代的玛丽亚·雷纳德

体验关卡制的《恶魔城》



▲BOSS战更具有魄力，角色动作也更为灵活。

本作与原始版本的《血轮》一样分为六个主关卡来讲述主线剧情，关卡中所出现的怪物相信玩家们都觉得非常眼熟，关卡中隐藏着可以前往分支关卡的密道，找到这些密道入口就能前往分支关卡。每个分支关卡也都有各自的BOSS把关，但实力一般要比普通的BOSS强很多。通过不断探索和发现隐藏的关卡，玩家可以逐渐开启许多隐藏要素，比如在游戏中使用少女时代的玛利亚等。另外，虽然游戏采用的是线性发展的结构，但玩家也可以自己选择关卡进行游戏，增加了反复挑战的乐趣。



▲游戏系统完整保留，老玩家定能轻松上手。



▶在BOSS战场景中还能隐约看到远处的恶魔城全景。

Konami官方公布的游戏发售时间是今年秋天，开发小组还要花一段时间来对游戏进行调整和强化。但无论如何，继承了《血轮》、《月下》超高素质和游戏性的《恶魔城X 历代记》无疑将成为今年PSP平台上最值得期待的作品之一。



■重新制作的过场动画让玩家获得视觉上的冲击。

"《最终幻想》系列"原点之作登陆PSP！

PSP 最终幻想
ファイナルファンタジー
◆Square Enix◆RPG◆预定2007年4月19日◆日版
◆1人◆3800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

Anniversary Edition
FINAL FANTASY
ファイナルファンタジー

今年是"《最终幻想》系列"诞生的第20个年头。对于这样一个伟大的RPG系列，SE必定会采取隆重的方式来为其庆祝周年庆典，可以预见的是，今年将会有多款《FF》作品与玩家们见面，其中不仅会有《危机之源 最终幻想VII》等完全新作，也将包含一批移植作品。在《FF》诞生20周年特别企划中，打头阵的将会是这次要为大家介绍的初代《最终幻想》和《最终幻想II》的PSP移植版。相信玩家当中玩过且多次将这两款作品通关的不在少数，SE献出的这份礼物届时会有多少玩家领情还是未知数。

文 雷伊 美编 澄香

画面大幅进化

PSP版的初代《最终幻想》在画面表现上将比之前的各个版本有明显的强化。虽然游戏画面还是采用2D的形式来表现的，但由于采用了高密度的2D点阵绘图和加入了光源处理，使得游戏的画面看起来异常精致。下面是PSP版和GBA版《最终幻想》的画面对比，相信比较之后大家都能感受到同为移植版的两作在画面上的差距。



PSP版

GBA版

光源处理令画面美轮美奂



▲在城镇画面中将会强化光源处理，洒向地面的阳光令玩家心旷神怡。

不同职业衍生不同战术

在开始游戏时，玩家可以自由选择4位主人公的职业。初期可以选择的职业包括战士、盗贼、拳法家、白魔术士、黑魔术士和赤魔术士，根据所选职业的不同，角色的性能也会发生变化。各种职业间的搭配组合将会衍生出多种不同的战术。





▲不管是怪物的图像还是魔法的效果都经过了优化，看上去更加精美。

◀各个职业在游戏中盘都可以转职为相对应的上级职业，令能力得到强化。

水晶与光之战士的故事

PSP版的本作在剧情上与原作基本没有区别。游戏的舞台设定在一个被火、水、土、风四颗水晶守护的世界，玩家在游戏中的任务，就是操作4名光之战士去取回水晶的光辉，拯救世界。



▲"水晶"是贯穿"《FF》系列"的关键词，在本作中，它们将担负支撑世界的重任。



▶▲游戏初期，玩家的任务是奉国王之命去洞窟中救回被绑架的赛拉公主。



▲魔女玛托娅的宝物"水晶之目"被盗走了，光之战士们快帮她找回来吧。玛托娅洞窟中的BGM非常经典，PSP版的音质会不会得到提升呢？

追加要素完全收录

本作中除了将保留怪物图鉴和音乐鉴赏模式外，还将会完全收录PS版中追加的CG动画和GBA版中追加的新剧本"混沌之魂"。此外，游戏中还将加入插画鉴赏这一独有要素，使游戏变得更加具有收藏性。



▶PS版中出现过的CG动画在本作中将会保留，并且还将针对PSP16：9的画面比例进行调整。



▲游戏中可以阅览本作人设天野喜孝绘制的插画，插画的数量会随着游戏进程的推进而增加。

究极形态的《最终幻想II》降临PSP!

Anniversary Edition
FINAL FANTASY II
ファイナルファンタジーII

PSP 最终幻想II
ファイナルファンタジーII
Square Enix◆RPG◆预定2007年5月下旬◆日版
◆1人◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

"《最终幻想》系列"的相关作品、尤其是早期的数款作品近年来被多次移植到了各个平台上。随着《FF》20周年庆的到来，系列的第二款作品又将再一次被移植到现今流行的游戏平台上。PSP版的《最终幻想II》在画面上采用了与PSP版初代《最终幻想》相同的引擎，画面效果绝对有所保证。作为系列中第一款以剧情优秀著称的作品，《最终幻想II》在剧情的可看性上比前作高了不少，游戏中角色们的相聚别离感动了整整一代人。

文 雷伊　美编 澄香

用熟练度强化能力

由河津秋敏负责的战斗系统是本作的一个特色，这一独特系统为后来的不少RPG作品奠定了基础。游戏中的角色并没有等级这一概念，而提升能力的方法则是熟练度。比如角色在战斗中多次回避敌人的攻击，回避能力就会提高；在战斗中频繁受到伤害，体力就会上升等等。游戏中角色的成长方向完全由玩家在战斗中的行动来决定，这种角色育成方法将会大大增强玩家的投入感。



▶▲每种魔法都有各自的熟练度，频繁使用就会变强，不过相应的，魔法威力变强时所消耗的MP也会增多。



◀本作中的防具存在着重量的概念，有的时候用故意不装备防具来减轻负重的方法可以提高角色的回避率。

追加要素完全收录

PSP版的本作将会包含之前各版本《最终幻想II》的所有内容，并且还将追加画廊鉴赏模式，可以说是一款究极形态的《最终幻想II》。



波澜壮阔的剧情

《最终幻想 II》的剧情从帕拉梅基亚帝国侵略费因王国开始。四位主人公是费因王国的年轻人，他们在被帕拉梅基亚帝国军队追杀时身负重伤，最后被费因王国的公主希露妲所救。在希露妲的指点下，他们加入了反乱军，开始了摧毁帕拉梅基亚帝国征服世界野望的征程。





◀本作的故事中会有多位魅力角色陆续登场，相当具有戏剧性。

帕拉梅基亚帝国



由持有压倒性魔力的帕拉梅基亚皇帝率领的帝国。帝国在对外侵略时，不仅组成了大量军队，甚至还动用了魔物的力量。粉碎帕拉梅基亚帝国的野望，拯救世界是弗里奥尼尔等人的最大使命。

战斗成员不断变化

和前作中从头到尾都是用四位光之战士作战不同，本作中的战斗成员是会随着剧情的发展发生变化的。除了弗里奥尼尔、玛丽亚和凯之外，第四位同伴并不固定，经常会发生变化。由此也可以看出人物之间的相聚别离在本作中相当常见。



▲战斗成员之一的哥顿是卡修奥的王子，性格十分懦弱。除了哥顿外，理查德、敏吾等人也是可操作角色，会随着剧情的发展陆续加入队伍。

寻问系统



◀从希露妲口中得到了“のばら”(野玫瑰)这一关键情报。

▶对敏吾寻问野玫瑰的消息，就可以得到相关的线索。

在对话中获得重要短语时，玩家可以将他们铭记下来。以后只要选择“寻问”指令寻问这些短语，就有可能了解到与之相关的重要情报。



PSP 最终幻想战略版 狮子战争
ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

◆Square Enix◆S・RPG◆发售日未定◆日版
◆1人◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
相关报道 Vol.57 P33

文 雷伊
美编 澄香

作为《FFT》十周年的纪念作品，《最终幻想战略版 狮子战争》并没有简单照搬PS版的内容，而是在原来PS版的基础上加入了众多新要素，让新老玩家们都能够在游戏中体会到新鲜之感。除了新动画、新职业、新技能等要素外，游戏中预计还将加入全新的角色。这次要为大家介绍的新角色是来自于《FF XII》中的巴尔福雷大人，这位总是自称主人公的空贼在游戏中会不会抢走主人公拉姆萨的风头呢？让我们一起期待他在本作中的潇洒表现吧。

巴尔福雷
Balflear

来自于《FF XII》中的人气角色，是一名专门以恶党为目标作案的义贼。在《FF XII》中经常与维埃拉族的芙兰一起行动。拉姆萨在四处搜集绑架自己妹妹的神殿骑士团线索时，得到了“追逐古雷巴多斯秘宝的异端者”的情报，来到某座小镇。可在那里等待他的，却是想要取其首级的犯罪集团。正当拉姆萨要与犯罪集团交战时，自称“异端者盗贼”的巴尔福雷出现在了他身后。



▲PS版《FFT》中盗贼有种可以让敌人互相残杀的技能名叫“ハートを盗む”，而图中巴尔福雷发动的新技能名为“ハートを頂く”，它会是前者的加强版吗？





▲巴尔福雷的固有职业是擅长使用铳攻击的空贼。由于他是机工士出生，所以在本作中很有可能可以使用机工士的技能。图中的“ターゲット”是本作中首次出现的新技能，而它的功效目前还没有公布。







交集于伊瓦利斯世界的6大势力



加里恩努 Gallionne

统治者：拉古公爵

拥有着仅次于王都鲁扎利亚的巨大城塞都市伊古罗斯。不仅如此，它还是号称伊瓦利斯最强的“北天骑士团”的所在地，可以说是伊瓦利斯战斗力的核心。拉姆萨所在的贝奥尔夫家族代代都为北天骑士团提供着将领人才。



法波哈姆 Fovoham

统治者：巴林坦公爵

由收藏着多把名匠打造的强力武器的武器王巴林坦公爵统治的地区。由于过去要抵抗近海海贼的入侵，公爵所居住的利奥法涅斯城的城壁异常坚厚。不过与厚重的外观不同的是，城的内部却装饰得异常鲜艳华丽。



鲁扎利亚 Lesalia

统治者：阿特卡沙王

由伊瓦利斯皇室直接统治的地区，既是伊瓦利斯的中心地带，亦是其王都。近50年来一直疲于与邻国奥尔达利亚间的战争。矗立于王都内的宫殿中陈列着各个国家、各个年代的豪华调度品，见证了这个国家的悠久历史。



兰贝利 Limberry

统治者：艾鲁姆多亚男爵

由艾鲁姆多亚男爵统治的势力。在五十年战争中，艾鲁姆多亚男爵曾和敌国奥尔达利亚结成同盟，携力对抗共同的敌对国罗曼达。男爵所居住的兰贝利城，内外统一由白色的大理石装点，因此有着“白亚城”的美名。



莱奥涅尔 Lionnel

统治者：多拉库洛瓦主教

由多拉库洛瓦主教统治的地区。多拉库洛瓦不仅是一位崇高的神学者，同时也是在伊瓦利斯和邻国奥尔达利亚引发的“五十年战争”中扬名的骑士。在曾被作为神圣尤朵拉帝国根据地来建造的莱奥涅尔城中，就像教堂那样存放着圣印。

6大势力的位置关系图



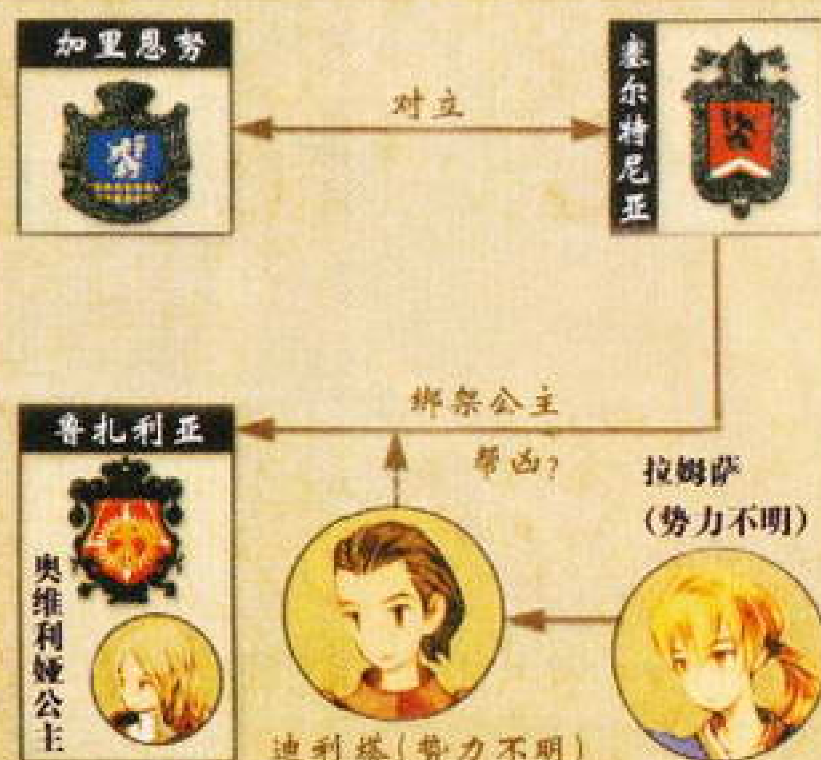


塞尔特尼亚 Zeltennia

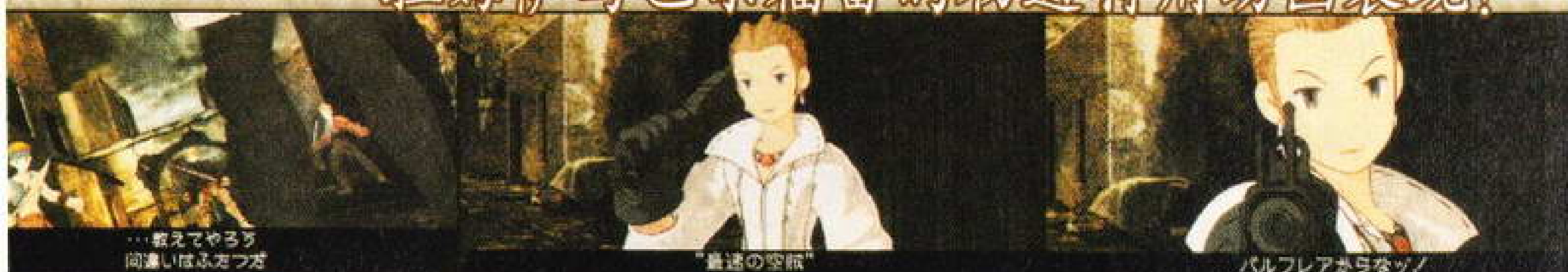
统治者：格尔塔纳公爵

位于伊瓦利斯东部的势力。由于位于伊瓦利斯与敌国奥尔达利亚的国境，所以城池曾多次被敌国占领。也正因为如此，数十年来城池不断地经历着改建强化以放敌入侵。由于是战乱的激发地带，因此城池上仍残留着战争留下的痕迹。

狮子战争爆发前各势力与主人公间的关系



拉姆萨与巴尔福雷的初遇将用动画表现!



职业介绍

新职业

暗黑骑士

▲暗黑剑必须两手装备，虽然攻击力强劲，但却是以防守能力为牺牲的。

使用专用武器暗黑剑作战的职业，曾经在《FF Ⅲ》中作为“魔剑士”登场、《FF Ⅳ》中作为“暗黑剑士”登场过。其实这个职业在PS版的《FFT》中就已经出现过，不过当时并不能让玩家转职成该职业，而PSP版的本作中玩家只要满足了特定的条件就可以转职成这个强力的职业。暗黑骑士使用的技能除了消耗自身的HP来给予敌人伤害的“暗黑”外，还包括了一些非常实用的范围攻击和削减敌MP的技能。

▲“ウェポンバッユ”在给予敌人重创的同时，还有一定几率封锁其行动。

▲“イービルブレード”可以用来攻击范围内的所有敌人。

▶“ブラッドウエポン”能够将给予敌人的伤害值转换成自己的体力。

骑士



可以说是见习战士的上级职业，以骑士剑作为武器。能够装备厚重的铠甲和盾牌，适合放在第一线抵御敌人攻击。较具代表性的技能为“战技”，可以用来破坏敌人的防具，大大削弱对手的防御能力。



◀骑士还可以使用一些降低敌人能力的辅助技能。

弓箭手

能够使用弓箭给远处的敌人造成伤害，如果站在高处的话，射程还会有所扩大。虽然优点很诱人，但无法攻击相邻敌人的缺点也同样明显。代表技能“蓄力”可以积蓄力量以达到增加攻击力的效果，积蓄力度越大所消耗的积蓄时间也越长。

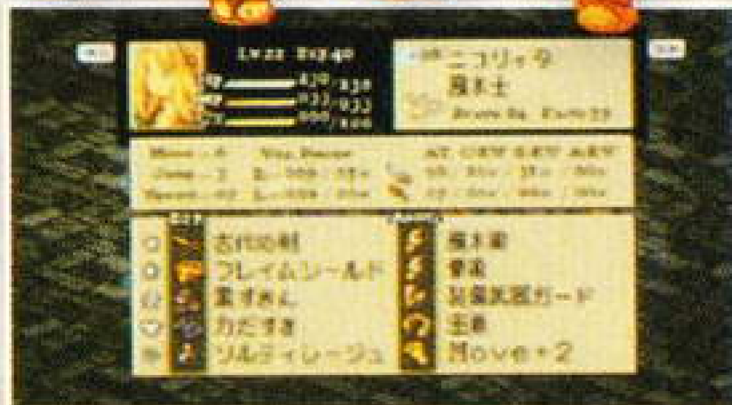


▶弓箭手在战场上的站位对其性能的发挥十分重要。



风水士





▲风水士能够根据自己与敌人间的距离采取灵活的攻击手段。

代表技能"风水术"能够根据角色所在的地形发动不同的招数，比如在草地上能够使用的技能到沙漠地带后就无法发动。风水术除了自身射程较长外，还具有其他追加效果。此外，该职业还能装备剑和斧等武器，近身作战也不成问题。

将怪物变为同伴吧！



忍者





▲在忍者可以投掷的道具中，有些是具有属性的。

能够自如使用忍术，双手可以同时装备武器的"二刀流"是其魅力所在。灵活的回避能力也是这个职业将敌人玩弄于股掌之间的资本。代表技能"投掷"可以将装备的武器或者手里剑等专用道具投向敌人给敌人造成伤害。

舞娘





▲"スローダンス"可以降低敌方全员速度，从而让我方优先行动。

使用女性独有的魅力活跃于战场的职业。跳出的美妙舞蹈能对战场上的所有敌人产生影响。根据所跳舞蹈的不同，对敌人产生的效果也不相同，比如降低HP，引起状态异常等等。

话术士



既不擅长物理攻击也不擅长魔法，不过光凭一张嘴皮子就能令其在战场立足。代表技能"话术"除了可以使我方攻击力上升外，还可以将怪物变为我方同伴。可装备的武器除了近距离攻击的匕首外，还有远距离的铳。



▶技能"劝诱"有一定几率让敌人加入我方，如果成功的话会进一步提高我军的实力。

Tales of Destiny 2

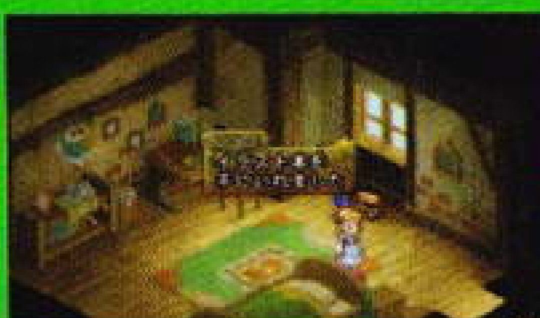
PSP	宿命传说2 テイルズ オブ デスティニー2
	◆NBGI◆RPG◆预定2007年2月15日◆日版
	◆1人◆4800日元
	◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
	相关报道 Vol.55 P47

文 雷伊
美编 澄香

掐指一算，"《传说》系列"已经有《永恒传说》、《幻想传说》、《世界传说 光之神话》三款作品在PSP上推出过了，并且这三款作品都取得了不错的销量。即将于本月15日推出的《宿命传说2》是PSP上第四款《传说》，游戏除了完全保留了原PS2版的全部内容外，还加入了全新的"设定画廊"等新要素。游戏目前的预约情况十分不错，相信发售后它也会像三位前辈那样获得喜人的销售实绩。

设定画廊

"设定画廊"是PSP版《宿命传说2》的新增要素。在游戏中，玩家可以取得一种名叫"设定本"的道具。在设定本中，玩家可以欣赏到由本作画师猪股睦实绘制的人物原画以及角色们的一些Q版插画。游戏中将会有数量丰富的设定图等待着玩家去收集，这些图片一旦取得后就可以自由观看。



◀▼ 在宝箱中取得了设定本，取得后就可以立即观看。



◀既有人物原画，又有Q版造型可以看。

全屏聊天系统



角色之间互相闲聊是"《传说》系列"的一个传统，PS2版《宿命传说2》中的全屏聊天系统在PSP版中将得以保留。角色们在聊天时，将采用全屏的人物图像表示，而且这些图像并不是静止的，都将带有一定的动画效果以表示角色的细微动作。



CV：今井由香
鲁蒂・卡特雷特

《宿命传说》的女主角，曾与斯坦、菲莉娅、伍德洛等人粉碎了关于"神之眼"的阴谋。这四人被并称为"四英雄"。骚乱结束后，她嫁给了斯坦并产下凯伊鲁，经营起了丢米纳斯孤儿院。









"四英雄"之一。虽然对斯坦有着淡淡的爱意，但由于知道斯坦心中只有鲁蒂，所以最后只能将感情埋藏在了心底。性格十分温和，一直都在从事透镜相关的研究。

CV：井上喜久子

菲莉娅·菲莉斯

CV：速水奖

伍德洛·凯文



梵达里亚王国的国王，"四英雄"之一。为人德高望重，深得民众钦佩，被国内外称为"英雄王"。



CV：榊原良子

艾露莲



阿塔莫尼神团的教皇，在神团中拥有着至高无上的地位，被人们当作充满慈爱的母性形象的象征，更被不少崇拜者称为"圣母"。







在天地战争时代中相当活跃的战士，不过由于某些原因他的名字没能像其他英雄那样名垂千古，而是渐渐地被历史所遗忘。他充满怨念的心被某个声音所呼唤，最后获得了重生。复活后的他为了将自己生存的价值铭刻于历史，不断向曾经的英雄们挑起战斗。

CV：若本规夫

巴鲁巴特斯·盖提亚

文 LIKY 美编 咕噜

2月22日，狩猎解禁！

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd

光环收录

PSP 怪物猎人 携带版 2nd モンスターハンターポータブル2nd
◆Capcom◆ACT◆预定2007年2月22日◆日版
◆1～4人◆记忆要求未定◆4980日元
◆对应无线LAN◆推荐玩家年龄：15岁以上
相关报道 Vol.45 P8/Vol.49 P41/Vol.51 P35/Vol.52 P25/Vol.55 P50/Vol.56 P22

在本作的官方网站上，Capcom用大大的文字写着："2月22日，狩猎解禁！"相信无数猎人们都在期待着解禁的这一天到来，已经不远了，各位再多忍耐几天吧。经过我们连续多辑的跟踪报道，这次的前线也迎来了报道的最终回，在下一辑的《掌机王 SP》上，我们就该为大家带来本作的详细攻略了。好了，还是先来看看这次我们给大家带来的新情报吧。

恶搞无极限——猎人的独特服饰

造型各异的武器和套装一直是"《MH》系列"一道亮丽的风景，而Capcom也经常发挥自己的恶搞精神弄出一些令人喷饭的东西，下面就给大家介绍两套特殊的套装。

印有"FAMI通"LOGO的巨大"太刀扇"看起来颇像芭蕉扇，而这个威猛男人腰部挂着的遮羞布正式名称叫做"《FAMI通》汗布"，极富日本热血男儿的味道哦。



《FAMI通》套装（女装）
+
《FAMI通》双铁扇

这是以日本游戏杂志《FAMI通》为主题的套装和武器，印有"FAMI通"LOGO的双铁扇在前作便有登场，而T恤+短裤+长袜+球鞋的《FAMI通》套装则是初次亮相哦。

《FAMI通》套装（男装）
+
《FAMI通》太刀扇



新狩猎场景公开——古塔

古旧的石塔直冲天际，塔身被云雾缭绕，塔外出没着各种凶猛的怪物，而阴森幽暗的塔内更是众多强力怪物的栖所，在塔的顶端又有着怎样的敌人等待着猎人呢？这就是这次新公开的狩猎地——古塔。玩过PS2版的玩家应该知道，进入这个狩猎地还需要收集三本“古塔之书”才行。


▲被云雾缭绕的古塔。


▲塔顶会有什么等待着猎人？

注目的新机能——加速读盘时间

既然以光盘作为媒体，就免不了读盘时间，游戏中每次切换场景时会进行读盘，在前作中，切换场景的读盘时间大致在8秒左右，虽然不算太离谱，但已经让不少玩家无法忍受了。而本作针对读盘时间过长的问题特别加入了一个“BG Load”的新机能，开启这个选项后，便能加快读盘时间，在一切场景切换频繁的地带，这个机能能够体现出相当明显的效果，这无疑大大增强游戏的流畅度。不过相应的，开启此功能会加大电池的消耗，如何取舍便在于玩家了。如果你是在家里玩，能够随时充电的话，那肯定是开启最好了。



▲在系统菜单中可以选择是否开启“BG Load”机能。

限量22222套的同捆版主机

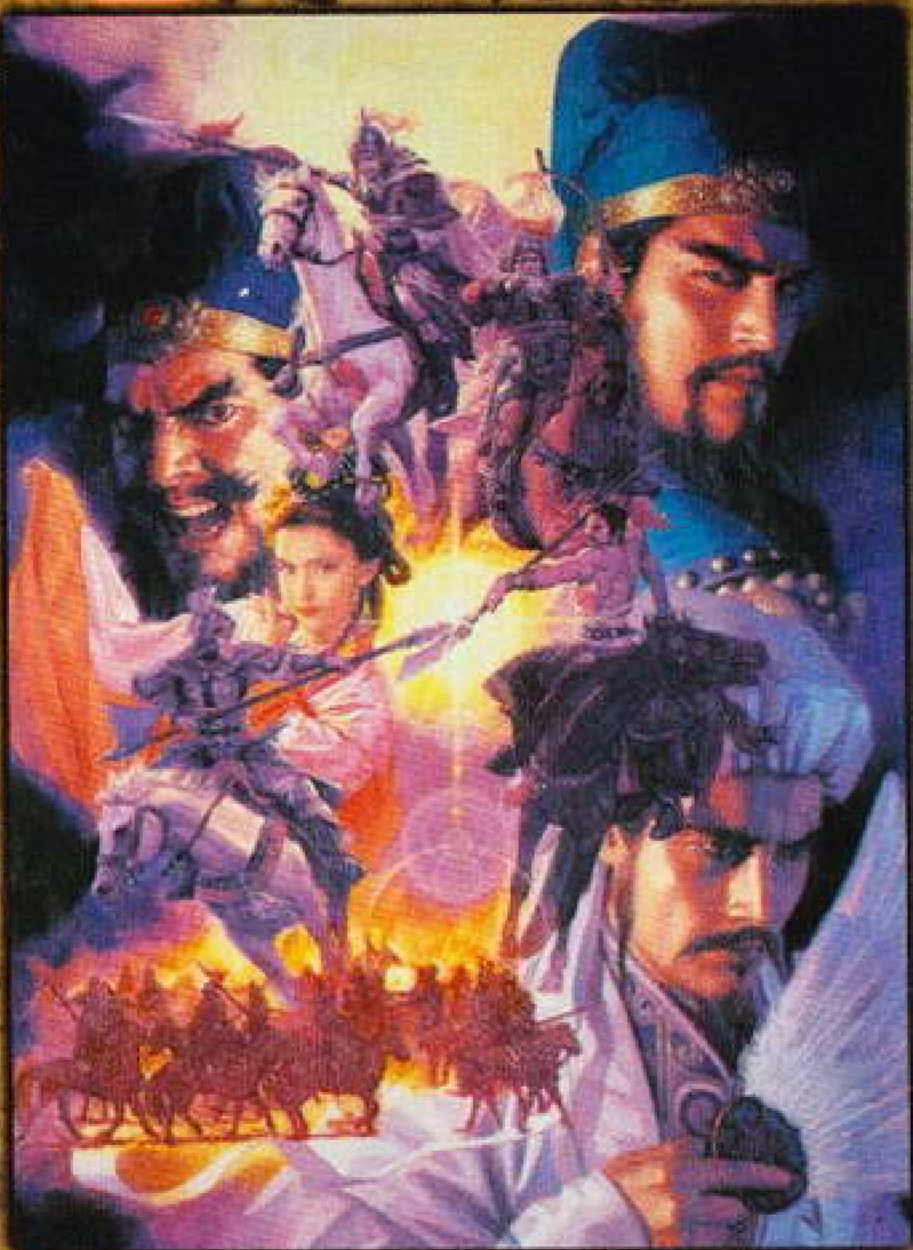
以下这个绝对是FANS的收藏极品了。2月22日，Capcom将会发售《MHP2》的同捆限定版主机，这个限定版除了有新颜色的香槟金PSP和游戏软件以外，还同捆了两块PSP的主题装饰面板、生肉样式屏幕擦、能收纳PSP的工会主题保护包以及特制的主机挂绳，价格为27300日元，并且仅限量发售22222套。（2月22日发售，22222套，既然Capcom这么钟情“2”，干嘛不把售价也变成22222日元呢？这才厚道嘛！笑。）



预约特典——野猪蹄印围巾

Capcom对于《MHP2》的发售可谓做足了文章，除了推出同捆限定版主机，还推出了游戏的预约特典。玩家如果在其经营的在线购物网站“e-CAPCOM”预约《MHP2》便有机会获得一条印有野猪蹄印的特制围巾。围巾有浅绿色和深灰色两种颜色，而玩家获得哪一条是随机的，而且围巾数量也是有限的，要想得到的话必须尽快预约才行。


■两种不同颜色围巾。



三國志VIII

歷史シミュレーションゲーム

再现三国时期经营与征讨的"《三国志》系列"作品再次移植PSP，本次移植自系列第8作，接下来，我们就看看这款由纯经营战略继续走向"育成"的《三国志》在PSP上有何表现。《三国志Ⅷ》曾登陆于PC和PS2，本作就是以PS2版为蓝本进行移植并进行一定强化，还针对PSP的屏幕进行了一定的修正。

文 马修　美编 紫枫

PSP 三国志Ⅷ
三国志Ⅷ
◆Kaei◆SLG◆预定2006年3月29日◆日版
◆1人◆4800日元
◆对应周边未定◆对应玩家年龄：全年龄

711名武将

本作共有711名武将登场，包括611名原作中的武将和可以登录的100名自创武将，原作中那些叱咤天下的枭雄、赫赫有名的名将以及智谋过人的智者都会登场。当然，还少不了原作中那些碌碌无为的凑数之辈甚至刚出现就被"斩于马下"的悲剧者。


▲8代的人物头像绘制得精湛漂亮。

8种身分

和7代相同，本作不仅可以选择君主实现一统天下的大业，除了君主，还有辅佐君主共创大业的军师，统领千军万马的都督，治理好一方的太守，择良主而事的在野武将，流浪军队的头领以及"一般"、"同志"，总共有8种身分供玩家选择，在乱世中扮演什么样的角色，全看玩家您的喜好。

55个剧本

这是本作着重增强的一个方面，游戏收录了从公元184年黄巾起义爆发到234年诸葛亮病死期间的51年，每一年都有一个剧本。此外还有诸葛亮死后的三个剧本以及所有武将跨越时间同时登场的"英雄集结"剧本，如此多的剧本，相信大家熟悉的那些重要事件及著名战役都不会落下，三国那些著名的名士武将激烈交锋的"赤壁之战"、"荆州攻防战"等更将精彩演绎。而"英雄集结"无疑可以演绎出原作中没有、但却让人津津乐道的事件和故事。


▲选择剧本时，还附有该剧本的背景及事件介绍。



▲官渡之战的剧本说明。


▲对帐下武将进行评定的君主曹操。


▲执掌整个东吴军权的大都督周瑜。


▲马超的身分是"一般"，看来这"一般"的身分也不是闲杂人等哦。

人际关系

既然游戏更加强调乱世中的个人，那么除了国家的同盟、敌对这些关系，游戏也少不了人与人之间的交往，如“义兄弟”、“仇敌”、“婚





▲作为重要人物孙策和周瑜的夫人，二乔也会登场。





▲游戏中有众多表现人际关系的事件，如桃园三结义、千里走单骑等。

姻”等。乱世中的奔波也许会有一段浪漫的爱情故事等着你，而困难中也许会有“义兄弟”的慷慨帮助，当然还有随处都与玩家一争高下的“劲敌”，以及那些以取玩家性命、颠覆玩家政权为目标的“仇敌”们。

战斗技能

不管每代系统怎么变，仗都是要打的，战斗中，“突击”、“烈火”等各种技能的正确使用将对战斗大有帮助。通过训练，武将还能增加新的技能，武将的武力、智力等能力值都会影响到技能的发挥，而随着熟练度的提升，各技能的成功率也会随之提升。

战斗画面





势力联盟

游戏中，如果一个势力强大到威胁其他势力的生存，其他势力就有可能会结成联军，共同对付强大的一方，一旦开战，联军方面的武将就会超越势力范围来参战，当玩家以统一天下为己任的时候，可不要忽视了这点哦。



▲漂亮的CG动画。



▲出自《孙子兵法》的名言。

文 胧月 美编 咕噜



NDS 超级机器人大战W

スーパーロボット大戦W

◆Banpresto◆S・RPG◆预定2007年3月1日◆日版

◆1人◆容量未定◆5800日元

◆无对应周边◆对应玩家年龄：全年龄

相关报道 Vol.57 P6

《机战W》公布后立刻受到国内外玩家的高度关注，U.C高达的缺席不得不说是个遗憾，而没有语音也算是意料中的无奈吧。不过这并不影响玩家们的热情，毕竟掌机平台已经很久没有原创《机战》作品了。本次将继续为大家介绍本作的登场动画作品，并且把包括主角在内的主要原创人物一举公开！



风暴战士

外星生命体对地球展开了疯狂的侵略，外星阵营里的某个战士叛逃出了侵略阵营，逃向了地球。在这里，他遇到了一个少年……

从演示动画里我们可以看到机体的主要武器是双头开刃的长矛，因此可以推断该机体的主要攻击方式应该属于格斗系。

爽快的结束动作

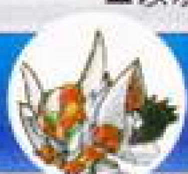


▲以双头的长矛刺穿敌人！

奥钢（地球制）



▲右手高举长矛的结束动作。



全金属狂潮

包含了"《全金属狂潮》系列"的三部作品，主人公相良宗介将驾驶人形兵器AS扑灭世界上的战火。

ARX-7 ARBALEST

机师 相良宗介



▲相良宗介虽然年轻，但已经是身经百战的一流机师了。

▼震弹炮的攻击。从中距离发射弹药，第一轮攻击完毕后再靠近敌人给予致命一击。



M9 D系列试作机 鹰

机师 克鲁卓



▶机师精通中国武术，操作AS的技术也值得信赖。





机动战舰NADESICO

剧场版 机动战舰NADESICO－The prince of darkness－

某日，地球受到来自木星的无人兵器的攻击，很快就占领了原本隶属于地球联合军的火星和月球。这时，民间企业开发的实验战舰抚子号登上宇宙的舞台。

抚子号（Y单位）

机师 尤利嘉





▶ 抚子号在动画后期变成的Y单位形态，能够使用将目标空间强制转变并消灭的强力攻击。

高机动型黑百合

机师 天川明人





▲高速接近敌机，同时解除推进装置。



▶▲一心复仇的明人所搭乘的机体，装备了高机动的推进装置。



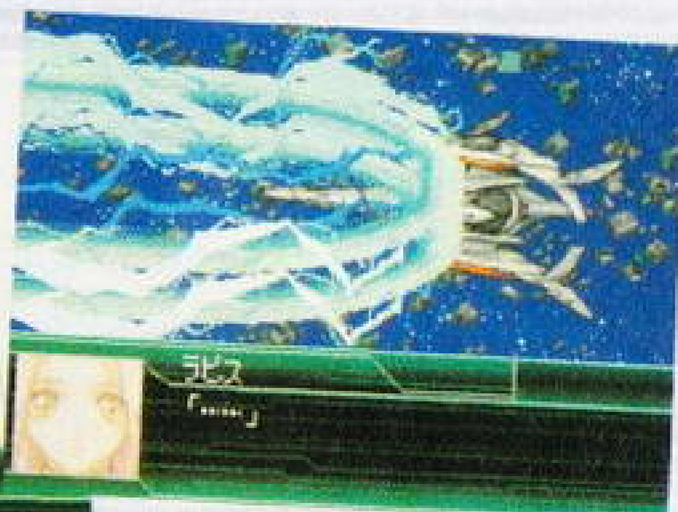
▲解除掉的推进装置会高速向敌人突进、撞上后发生爆炸。

尤加利斯

机师 拉比丝·拉兹利







▲作为黑百合的搭载舰艇，担任着明人的支援补给工作。



主角机大公开！

主人公



和真·亚尔特甘（16岁）

宇宙中无所不为的"追踪者"家的独男，一往无前的少年，其目标是成为独当一面的"追踪者"。内心很尊敬身为传说中的追踪者的父亲。



人形模式

Banpresto原创机器人，可变人形机动兵器

瓦尔霍克

和真搭乘的机体，能够在分别强调战斗和机动的人形模式和战机模式下自由变形。为了适应和真的性格，该机体也向着肉搏战的方向调整。



战机模式



▲运用腹部的光线击坠敌方。



▲和真无论对自己还是机体都充满了信心。

▼利用机体的腿部对敌方发动蹴击，对付杂鱼时有着难以明状的爽快感。



副驾驶



▲比起和真，美佑显得更为可爱。

美佑·亚尔特甘（10岁）

和真的妹妹，相比哥哥，年幼的她却显得更加成熟。



▲连续发射光线武器。



Banpresto原创战舰

瓦尔斯托克

瓦尔霍克的支援舰，舰上的工作人员也都是和真的家人。



高威力的光束炮击







布雷斯菲尔德的魄力特写

舰长

布雷斯菲尔德·亚尔特甘（45岁）

和真的父亲，被称作“鹰之眼”的男人，是一个有名的宇宙猎人。







炮击手

茜·亚尔特甘（20岁）

和真的二姐，开朗乐观，能够调动整个团体的气氛。



通信员

志保美·亚尔特甘（22岁）

和真的大姐，也是家中的长女。品性内敛而温柔，可发怒后的样子会相当可怕。

操舵手

荷里斯·霍莱昂（24岁）

在战舰上就职的金发青年。知识丰富，有着优秀的操舵技术。

レイトン教授と不思議な町



Level5自社制作并发行的第一款游戏《雷顿教授与不可思议之镇》发售在即，本作一改Level5“RPG公司”的形象，受到AVG饭和PUZ饭两方的高度关注。从厂商不遗余力的制作投入和宣传力度看，本作成功与否将直接影响Level5的士气。本次报道将介绍游戏发展到中盘时的人物和部分事件。绝无剧透，敬请安心阅览。

NDS **雷顿教授与不可思议之镇**
レイトン教授と不思議な町
◆Level5◆AVG◆预定2007年2月15日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
相关报道 Vol.51 P4/Vol.54 P31

文 胧月 美编 咕噜

前情提要

大富豪阿伦·莱茵福特的死亡让整个家族面临着遗产分配问题，遗孀赛魅罗夫人委托雷顿教授找出密宝“黄金果实”。接受委托的雷顿教授来到不可思议之镇寻找线索，该镇的居民几乎人人都是解谜游戏爱好者。面对一个个谜题，雷顿教授能够顺着蛛丝马迹找到黄金果实吗？

▶除了一目了然的图片题外，还有对日语有一定要求的文字解谜。你能从这篇文章里找出多少个国家名称呢？

切尔密警官



莱茵福特家族遗产杀人事件的负责警官，有着讨厌甜食的怪癖。性格虽然有些古怪，不过确实是一名出色的警探。出于某种原因，对雷顿一行二人很不友好。



▲对于易怒的切尔密而言，甜食就是不可触碰的逆鳞。

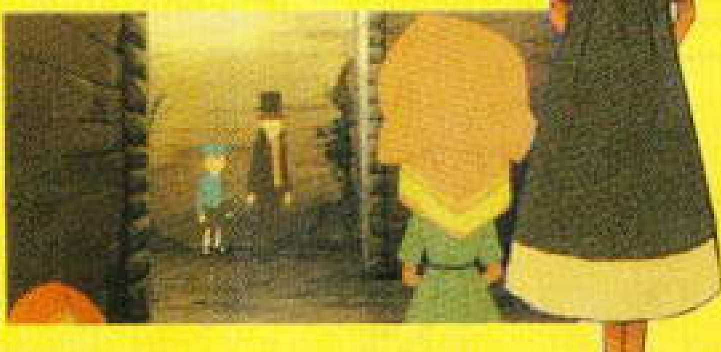


▲过去的报纸上明确记载了切尔密喜欢甜芋，中途发生了什么事情让他改变了嗜好呢？

谜之少女

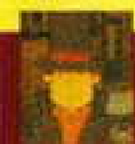


镇中心高塔旁的少女。沉默寡言的她，在看到雷顿两人后迅速消失，她为何要躲躲藏藏？



▶尽管总是一副天真模样，可是诡异的笑容又会让人不寒而栗。

奇怪的影子



以雷顿教授为目标的神秘男子，他并不是镇子内部的人物。从他的话语中，可以看出他欲对雷顿不利。





◀神秘男子说出“你给我消失吧”的台词，极有可能是杀手一类的角色。

黄金果实的去向

雷顿教授接受委托后不久，莱茵福特家就发生了杀人事件。就在雷顿着手调查案件时，却被切尔密警官告知案件交由警方办理，无奈的他只有全力搜寻黄金果实的下落。功夫不负有心人，在死去的阿伦富豪的日记里，雷顿发现了黄金果实的相关记述 。



▲从日记里得知，黄金果实交托给了阿伦生前的一位友人。



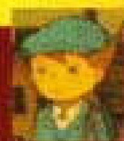
▲搜寻这位“友人”的中途，镇民透露出高塔中经常传出奇怪的声响。

▶随着搜查的展开，一点一点收集友人的相关情报。





◀终于找到了阿伦的这位友人，可是要想得见黄金果实，必须回答50道问题！



北侧之塔

虽然从镇民处打探来的都是些没有用的情报，可雷顿教授还是发现了一个共同点，那就是他们都指出“别靠近镇子北边的塔”，看来这座塔也必然有着蹊跷之处。来到高塔旁，雷顿教授遇到了一名系着头巾的少女。



塔里到底有什么？



▶塔的入口被阻塞，调查依然无法顺利进行。



◀少女被雷顿发现后，立刻又躲藏起来。她是有意的吗？



所有的谜题在这里集结？

随着游戏中日期的变化和剧情的发展，某些谜题会变得无法挑战。这些谜题会被收集到名为“猜谜婆婆之馆”的地方，玩家可以在这里反复挑战。不过，只有玩过的谜题才会被放到馆内相应编号的瓶子里，玩家如果想在这里玩到所有解谜游戏，就必须多花心思搜索镇子了。

猜谜婆婆之馆



▲对于想重复游戏的人来说，这里是非常便利的场所。



文 雷伊 美编 紫枫

逆転裁判4

经过漫长的等待，《逆转裁判4》的发售日终于确定为今年4月12日。虽然比预想的要稍微晚上一点，不过Capcom自2月1日开始已经在游戏的官方网站上放出了网络体验版，等不及的玩家可以先去体验一下这款受期待AVG大作的魅力。这次的报道中我们将为大家介绍一下构成《逆转裁判4》的两大游戏部分，此外还将公开令人垂涎的限定版和特典的相关情报，不要错过。

《逆转裁判4》的主要游戏流程与系列之前的作品并没有区别。游戏的剧情是按照章节来进行的，每个章节主要由两大部分构成，分别为侦探部分和法庭部分。

NDS 逆转裁判4
逆転裁判4
◆Capcom◆AVG◆预定2007年4月12日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
相关报道 Vol.43 P4/Vol.49 P72/Vol.53 24/Vol.56 P32

侦探部分

为了掌握足够的证据揪出真凶，玩家必须在案发现场等地点进行调查，在四处收集与案件相关的情报。而这些工作都可以在侦探部分中完成。侦探部分可以实施4项指令，分别为调查、移动、对话和出示物品。玩家可以调查一切觉得可疑的地方，与人们对话来获取线索。

调查



◀选择调查指令时，画面中会出现十字形的图标，将其对准可疑的地方就可以开始调查。由于NDS有着触摸设计，玩家只需用触控笔直接点击可疑的地方就能够直接调查，十分方便。

▶调查某些地方时会出现对话，其中说不定就有案件相关的线索哦。

对话



◀积极与人们对话是掌握线索的重要途径。

▶对话的内容并不一定都和案件线索有关，有时也会出现一些轻松搞笑的内容。

出示物品



▲玩家可以对人们出示物品，从而引出与案件相关的重要话题。



▲要出示的物品可以在证物栏中选择。

移动



▲搜集线索需要在各地之间来回移动。最初可以前往的地方会比较少，不过随着剧情的发展，能去的地方将会越来越多。

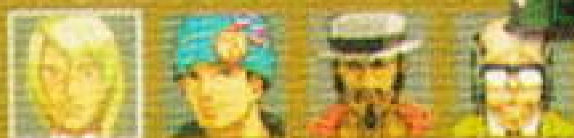
法庭部分

当掌握到足够的情报之后，侦探部分就会结束，游戏进入法庭部分。法庭部分中，玩家需要利用掌握到的证物线索来揪出真凶，还无辜的被告人清白。如果一次审理没有得出最终结果，游戏会继续进入侦探部分以搜集更多的线索。

确认证物与案件相关者



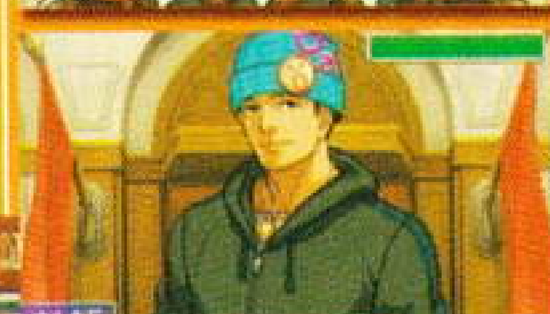
▲为了能够更好地应对即将到来的法庭战斗，玩家需要对目前手中的证物有个更为全面的了解。游戏中的证物全用3D来表示，玩家可以多角度进行查看。



◀人物档案中会显示该人物的姓名、年龄和简单信息。

寻问





▲通过寻问，可以找出证人证词中的矛盾。

指证





▲如果发现了证词中的矛盾，就立即用证物来推翻证人的证词，令其谎言暴露吧。

限定版同时发售



本作还将同时发售限定版，售价为8800日元。限定版中除了包含《逆转裁判4》的游戏外，还将包含"逆转裁判事典"和"逆转裁判动画"两大豪华特典。

先行购入特典

如果率先购买《逆转裁判4》，就有机会得到一个以游戏为主题的耳机。耳机采用了深红色设计，与主人公王泥喜法介在游戏中所穿的衣服颜色相同。需要注意的是，该特典是有数量限定的，先到先得，想得到的玩家一定要在第一时间购买该游戏哦。



特典1 逆转裁判事典

收录了GBA版《逆转裁判》到NDS版《逆转裁判 新生的逆转》中所有的资料设定，十分具有收藏价值。此外，该事典的说明书中还附带了《逆转裁判4》的开发资料，其中收录了游戏相关的人物设定图和开发秘闻等，相当珍贵。



特典2 逆转裁判动画



该DVD中收录了"《逆转裁判》系列"相关的各种影像，总计22种。包括TGS上的特别法庭，以及系列的宣传片、电视广告等等。



▶GBA版《逆转裁判》的电视广告片断，大家认得出片中的这位男子扮演的是游戏中的哪个人吗？

文 软饼干 美编 咕噜





PSP

空战英雄

M.A.C.H. Modified Air Combat Heroes

◆VU Games◆SLG◆2007年1月18日◆日版
◆1人◆256KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

一款以爽快的飞行竞速与激烈的空战为主题的游戏，故事背景设定在近未来，游戏中出场的战机都具有强烈的科幻色彩。玩家所操纵的战机是一种由政府开发的无人驾驶战斗机，在被狂热飞行爱好者秘密购买后便利用这些战机进行飞行比赛。其实以飞机作为竞速项目的游戏还真不多，难得驾驶一回战机与对手同场竞技还真是挺爽快的，强烈推荐给喜爱飞行模拟游戏的玩家。



系统介绍

模式设置

ニューゲーム	开始新游戏
ロード	读取记录
セーブ	存储记录
消除	删除记录
オートセーブ技能	自动记录功能

アーケード	快速战斗模式
キャリア	生涯模式
チャレンジ	挑战模式
マルチプレイ	联机模式
オプション	系统设置

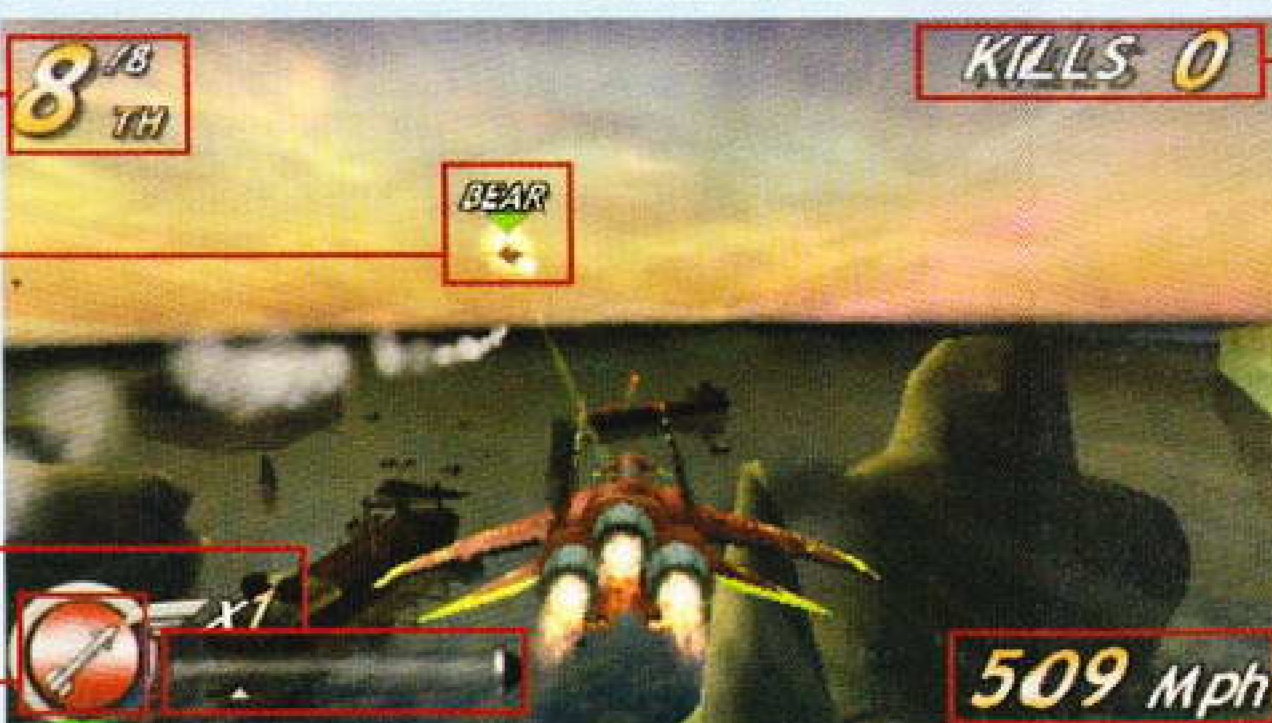
レース	竞速模式
ドッグファイト	空战模式

ルーキー	简单难度
プロ	专家难度
エース	ACE难度
エリート	精英难度
ヒーロー	英雄难度

游戏操作

竞速模式	
十字键／滑杆	控制机体
□	减速
△	后视视点
○	机体翻滚
×	油门（连按两次为加速）
□+×	急速转弯
L	使用道具
R	无作用
START	暂停游戏进入菜单

空战模式	
十字键／滑杆	控制机体
□	减速
△	后视视点
○	机体翻滚
×	油门（连按两次为加速）
□+×	急速转弯
L	使用道具
R	机枪
START	暂停游戏进入菜单





道具简介

追踪导弹	红色
具有超强的制导性能，只要锁定目标后发射能有90%的命中率。但如果敌机使用翻滚动作的话是打不中的，所以命中率达不到100%。	

集束霰弹	紫色
以直线向前的方式发射集束霰弹，没有制导能力，命中率极差，只适用与近战。	

能量补充	黄色
使用后战机能量会瞬间补充完毕，非常实用的道具。	

漂浮雷	深蓝色
比较鸡肋的武器，使用后会自动在自机后方设下漂浮雷，竞速比赛中比较适用。	

隐型涂料	淡蓝色
使用后在一定时间内使自机隐型，敌机将无法锁定你，不过要注意隐型时并不是无敌的，如果不小心撞到山上还是会爆炸。	



模式介绍

竞速模式

竞速规则很简单，那就是以跑完规定圈数后的成绩来评名次。一般只要掌握好飞机加速的时机，善用各种道具来击落领先你的对手和适时地运用翻滚动作躲避敌机导弹这三个方面即可轻松获得好名次。加速最好选择在直道上进行，在过弯时加速很容易出事故，导致撞毁。关于过弯的一个小技巧就是在转弯时同时按住□+×进行急速转弯，那效果就等于赛车中的甩尾，非常好用。沿途道具的位置需要在飞第一圈时就牢记在心，有些重要道具请务必拿到。翻滚技巧则是用来躲避敌机导弹的，当雷达显示DANGER字样时就说明导弹正向着你飞来，可以根据警报的频率来判定导弹距离你的位置，适时按下〇便能以一个潇洒的翻滚动作躲过导弹的袭击。要注意翻滚动作需要消耗战机能量，在没有能量的情况下被敌机锁定就基本完蛋了，所以能量一定要保留一点。另外根据雷达显示的颜色还可以分辨出敌人所使用武器的种类，暗红色代表集束霰弹，鲜红色代表追踪导弹。



空战模式

相当火爆刺激的一个模式，玩家在规定时间内击落越多的敌机就越能获得好名次，战斗一开始首先就要寻找重要道具，比如追踪导弹和隐型涂料，有了这两样道具就有了获得冠军的资本。战斗时尽量不要飞到战场中央，而是应该迂回在距离主战场偏远的位置，以免被卷入混战之中，当然如果你技术很牛就另当别论。在峡谷或者建筑的掩护下依靠重要



道具来偷袭敌人。躲避敌机导弹的方法和竞速模式中的方法一样，不多介绍了。最后要注意机枪的使用，准心变红后发射才会对敌机造成伤害，机枪不能长时间使用，连续使用一段时间后就会因为枪管过热而哑火，稍等片刻后方可继续使用。

挑战模式

挑战模式内有5个挑战项目，内容上包括了竞速和空战的要素，这是对玩家的各方面技能的综合考验，挑战完成度越高，评价则越好。

机体部分

游戏中共有11架战机，游戏初期玩家只能选择默认的第一架战机（万能机）来进行游戏，随着新关卡的开启，剩余战机也会陆续解锁。在进入每一个任务前，可以对选择好的战机进行改装。改装部分大致分为两块，一个是机体装饰，还有一个就是更换机体零件了。改装不是免费的，某些拥有优良性能的零件价格可不便宜，玩家还是老老实实地通过比赛来赚取奖金吧。





许愿屋 天使的记忆

ウィッシュルーム 天使の记忆

NDS发售初期的一款《异色代码 双重记忆》让玩家们体会到了新时代掌机AVG作品的魅力，其对NDS机能的利用可以说是在早期NDS游戏中最为全面的。时隔一年，该游戏的制作方Cing又有新作在NDS上推出了，这款沿袭了《异色代码》制作理念的《许愿屋 天使的记忆》让玩家们再次领略了Cing在制作AVG作品方面的实力。游戏在几乎同一时间还发售了美版，美版名为《黄昏旅店 215号房》(Hotel Dusk：Room 215)，比起略显矫揉的日文原名，也许还是美版的名字更有意境和气氛吧。



NDS 许愿屋 天使的记忆
ウィッシュルーム 天使の记忆
◆Nintendo／Cing◆AVG◆2007年1月25日◆日版
◆1人◆1G◆4800日元
◆对应NDS专用震动卡◆推荐玩家年龄：全年龄

文 雷伊 美编 澄香

序章剧情介绍

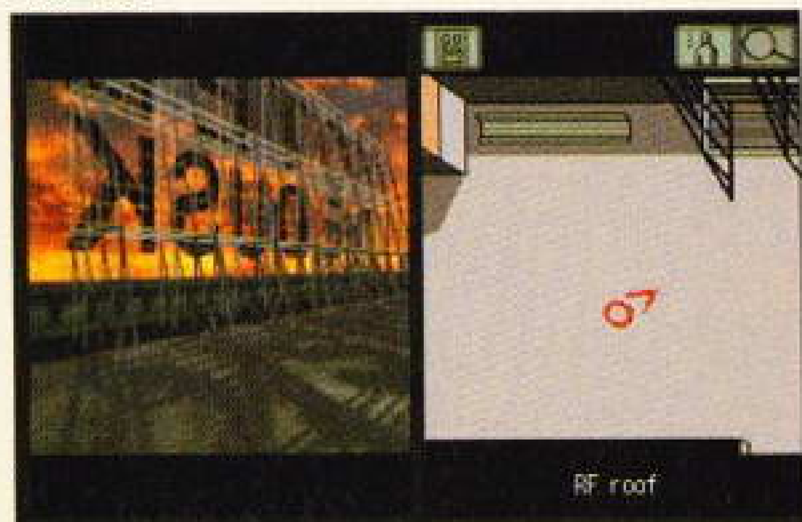


本作的主人公凯尔·海德曾经是洛杉矶的一位刑警。三年前，他的同事兼好友布拉德利神秘失踪。辞职后的凯尔加入了红冠商会，一边帮助会长艾德跑推销，一边寻找着布拉德利的下落。

1979年12月28日，凯尔受艾德之托前往一家叫做“黄昏旅店”的郊区旅馆寻找某样“特别的东西”。旅店老板将店内的215号房安排给了凯尔，据称该房间能够实现入住者的愿望。在旅店中，凯尔意外地发现这里的服务生竟然是自己曾经抓获过的爬手路易斯，路易斯将旅店中有白衣幽灵出现的传闻告诉了凯尔……

独特的玩法

《异色代码》在发售时的宣传口号为“可触摸的悬疑小说”，不过遗憾的是游戏本身离宣传还存在着一定差距。这一遗憾在《许愿屋》中得到了弥补。玩家在玩《许愿屋》的时候，需要将NDS主机竖立起来，配合便利的触摸操作，玩起来就好像真的在看小说一样，不过比起一般的小说来，这种方法更加互动。



移动



移动时，触摸屏上显示的是一张平面地图，平面图上的红色图标为玩家。可以用触控笔直接在触摸屏上操作，也可以用方向键来控制。NDS的左屏显示的是主观视点下主人公所看到的景象，用全3D来表示。配合平面图上的位置和左屏的3D画面，玩家可以方便地把握自己所处的环境。

对话



黄昏旅店中除了有接待人员外，还有旅店的住客。玩家要在旅馆中调查出自己想要的线索，必须跟旅馆中的人们进行交流。对话时左侧显示的是主人公凯尔，右侧显示对话人。有时对话栏上会出现黄色的三角形，这说明有与之相关的详细话题，点击后就可以继续该详细话题。在对话过程中产生疑问时，左屏的左上角会显示问号图标，问号的个数代表问题的数量，玩家可以找机会寻问旅店中的人们，解决这些疑问。对话过程中有时会出现选项，根据选择选项的不同，后面的对话也会发生变化。当看到对话者身上冒出黑气时，代表好感度降低了，如果此时再一位地做出不正确的举动，就有Game Over的危险。



探索



移动过程中如果发现了可以调查的地方，右屏下方的放大镜图标就会变亮，此时点击放大镜就会进入探索画面。探索画面的视角并不是固定的，玩家可以用触控笔拖动画面右下的长槽来变换视角以获得更好的探索角度。当需要使用道具时，点击手提包的图标就可以使用道具。当遇到什么需要注意的地方生怕以后遗忘时，还可以点击笔记本图标亲手做简短的备忘录。



解谜



游戏中有着丰富的谜题去等玩家解开，不少谜题都利用到了NDS的特殊机能，这种互动的解谜过程带给了玩家很强的新鲜感。玩家需要利用手头掌握的线索和取得的道具去解开这些谜题，从而令整个事件真相大白。



部分登场人物



凯尔·海德

33岁，原本是纽约市的刑警。现在是红冠商会的推销员。三年来一直都在寻找失踪的同事布拉德利的线索。

布莱恩·布拉德利



凯尔一直都在寻找的人。原本也是一名刑警，三年前在对曼哈顿犯罪组织的潜入调查时背叛了警方而逃走。在被凯尔开枪打中后坠入海中，从此下落不明。



艾德·文森特

55岁，红冠商会的社长。与凯尔的父亲相识，曾经是洛杉矶的一名刑警。是惟一知道凯尔正在搜索布拉德利的人。

文 剑と兵器の申し子 编 胧月 美编 咕噜



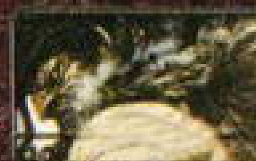
NDS 三国志大战DS
三国志大戦DS
◆SEGA◆TA◆2007年1月25日◆日版
◆1人◆1Gb◆5980日元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆12岁以上

超人气街机卡片游戏"《三国志大战》系列"终于在1月25日登陆NDS平台。这款游戏以精美的卡片和出色的战略性吸引了吸引了大量的卡片饭和RTS饭。由于系统新颖，之前没有接触过街机版的玩家会略有些难以上手的感觉。那么，就让本次攻略帮助你实现天下统一的霸者之道吧。



初出茅庐

由于本作的主要操作完全交给了触摸屏，所以不再赘述。第一次打开游戏时，系统会提示玩家取名。玩家能够选择的名字包括汉字、日文假名、数字、符号、英文字母五种，可遗憾的是字数最多只有6个。刚刚创建好的资料只有10级，通过以后的战役积累功绩值能够提高等级。



游戏菜单

三国英杰传

传统的故事模式，初次游戏时只能选择魏、蜀、吴三个势力，将任一势力通关后可以开启隐藏的"他传"。每个势力在攻关时由剧情和战役两部分交替进行，在剧情时按下黄色的"スキップ"可以快速跳过剧情直接进入战役。

锻炼ノ章

连续作战的挑战模式，初始只有"易"和"普"两个难度，将"普"打穿后能够挑战"难"，打穿"难"后可挑战"激"。这样就共有"易"、"普"、"难"、"激"四个难度，分别要进行2连战、3连战、5连战和10连战。所谓连战，即中途不得更换自己的卡组。难度越高，获得稀有卡片的几率就越大。

通信ノ章

能够进行红外通信对战、WI-FI连接对战、邂逅通信对战和交换武将的模式。

军议

可以查看自己所有的卡片、获得的装备，并能够在"デッキ编成"里编成五套习惯的牌组，以应付不同的场合。"君主设定"里可以改变游戏初始输入的名字，选择便利的操作方式，以及将自己的战绩回归初始状态。

チュートリアル

游戏的基础教学模式，在大众脸军师的指导下学习游戏的基本系统。



游戏的玩法

游戏的基本流程是，敌我双方在一个公共的战场上互相攻击对方的部队，将对方的部队歼灭后则可以放心攻打城池。只要将敌方城池的耐久力降到0，便可获得战役的胜利。

战役的进行是完全即时的，双方部队在矩形的区域中形成对垒状态，矩形的上下各为敌我双方的城池。在触摸屏上操作卡片能够指挥我方部队的移动，敌我双方部队在地图上遭遇后开始战斗。而除了战斗时的操作外，战前的牌组编辑是异常重要的。牌组是我方的"天时"，以下是需要注意的几点。

1 武将武力

在不考虑兵种相克的情况下，武力高的武将带领的部队其战斗力会非常高。所以，在战斗前编辑我方武将时，要优先考虑使用武力高的。同时，武力高的武将在"一骑讨"（单挑）时也会更占优势。



一骑讨 敌我双方武将相遇时，有时会进入一骑讨模式。这时需要完成类似《太鼓之达人》的迷你小游戏，当轨道上的色块经过银线时点击触摸屏，根据玩家点击的精确程度分为失败、弱、强、激、无双五个攻击等级，每次一骑讨有五次点击机会，取胜 3 次就可以获得胜利。一骑讨胜利后可以直接打败对方部队。而如果我方武将武力远远高于敌方，那么色块的金色区域就会越宽，更方便玩家的点击以发动"激"或"无双"级别的强力攻击。

2 兵种

游戏中分为骑兵、枪兵、弓兵、象兵、攻城兵、步兵六个兵种，具体会在后文中介绍。玩家需要简单记住的是，骑兵克弓兵、弓兵和枪兵、枪兵克骑兵这"石头剪子布"的关系。兵种克制效果的显著程度甚至凌驾在武将的武力之上，切记。

兵种详解 前文介绍过，本作共有骑兵、枪兵、弓兵、象兵、攻城兵、步兵六个兵种，详细介绍如下：

骑兵



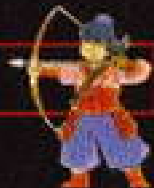
最大的特点是移动速度快，并且连续移动一定的距离后就会进入"突击"状态，此时能给敌方造成较大伤害。同时，突击状态下骑兵的防御力也会大幅度上升，几乎可以忽视弓兵的攻击。但是在突击状态下遇到枪兵时，反而会给自己带来比平时更大的伤害，这点千万要注意。此外，骑兵在攻城时的效果很低。

枪兵



移动速度缓慢，但是枪尖的斗气能够对突击中的骑兵和通过计略加速的敌军造成巨大的迎击伤害，掉转枪头的方向能进一步加大攻击范围。如果能够在短时间内轻微移动枪兵武将的卡片，枪兵部队就能做出一次枪击。如果能快速而熟练地移动卡片，就能形成连续枪击。

弓兵



远程兵种，适合拉开距离展开攻击。当射程内有两个以上的敌将时，会优先朝近处的那个射击。弓兵还能够延缓攻城准备状态下敌军的攻城发动时间，在树林、栅栏后攻击更能稳赚不赔。但是弓兵的弱点是，一旦被敌方近身就会进入混乱状态，这时必须想办法拉开距离。

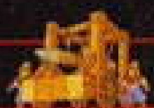
以上三种兵种构成互相克制的关系，即骑克弓，弓克枪，枪克骑。

象兵



他势力武将特有的兵种，移动方式和突击方式都和骑兵类似，并且在突进时能够让敌方强制移动。象兵对城池的杀伤力巨大，但是却很惧怕弓兵的射击和骑兵的突击。

攻城兵



顾名思义，攻城兵是直取对方大本营——城池的得力兵种。不过除了对城池效果明显外，其他地方都毫无优点，而且移动速度缓慢，必须在得到其他兵种支援的情况下才能安心作业。

步兵



移动速度缓慢，没有特殊能力，但对枪兵和弓兵有奇效。对城池的攻击力也比较大，是适合乱战的兵种。



3 计略

牌组中武力高强的武将是战斗的主力，他们通常会占用可观的 COST 值。如此一来，剩下那些可怜的 COST 值似乎只能允许一些"垃圾"武将登场了。诚然这些"垃圾"武将的物理战斗能力并不高，可是如果玩家活用了他们的计略，就可以变废为宝，良好地对主力武将进行支援。比较推荐的计略组合方式是强化技和伤害技的配合使用，再加上我方高武力的武将可以迅速清扫战场。后文会给出详细的特技列表解说。

COST COST是对我方出击将领数的限制方式。任何一名武将都会占用一定的COST值，最多为3点。而在编成牌组时，所有武将的COST值的总和不能超过8。另外，相同势力的武将编在一个牌组里可以提高我方士气的最大值，尽量不要让自己的牌组里编有超过三个势力以上的武将。

④特技

特技是武将的固有属性，不需要特别操作即可发动。种类有伏兵（伏）、复活（活）、超复活（超）、防栅（栅）、魅力（魅）、勇猛（勇）、募兵（募）、连计（连）。具体效果如下：



伏兵：能够使用该技能的武将通常智力不低，在伏兵状态下能够在不被敌人发现的情况下靠近，给予敌军伤害。双方智力相差得越多，伏兵的效果就越明显。在该技能的作用下，很多武力不行但智力高的武将也有了瞬杀张飞、吕布等高武低智武将的机会。不过伏兵攻击在每次战斗中只限用一次，而且伏兵状态的部队移动力很低。在移动过程中，遇到敌部队、栅栏、火岩、进入攻城区域、回到自城、使用计略、受到计略攻击（妨碍和毒攻击除外）等干扰时就会自行解除伏兵状态。

复活：武将撤退后复活的时间缩短，从通常的复活时间35秒转为24秒。

超复活：“复活”的强化版本。武将撤退后复活的时间缩短，复活时间只需10秒。该特技只有他势力中的023-SR孟获拥有。

防栅：战斗初期设置一道障碍，可承受对方7回次攻击。在防栅上发生两军战斗并不会对栅栏有妨害，很适合作为弓兵部队的屏障。

魅力：战斗开始时，我方士气槽直接拥有该特技的武将人数×0.5的基数点，即如果我方有4名武将拥有“魅”，则开始就可以拥有2格士气。

勇猛：一骑讨中，金色的区域出现率增大。

募兵：部队在待机状态下，徐徐回复兵力。

连计：该特技本身没有什么效果，但是当包含“连计”效果的计略发动时，战场上其他拥有连计的武将会与发动计略的武将产生连锁，计略范围变成两个（或两个以上）武将之间的区域。

武将卡详解

卡片正面

1 所属势力，分为魏、蜀、吴、西凉、袁绍、他六种。该项目的表示主要帮助玩家在组合牌组时能获得更高的最大士气值。当牌组中所有武将都属于一个势力时，最大士气为12，两个势力时为9，超过两个势力则会减少到6，可谓本作中的“人和”要素。

2 该武将占用的COST值

3 武将名

4 该武将携带兵种

5 拥有特技

6 武力

7 智力

8 计略



卡片背面

9 点击可听到该武将的语音

10 战器。可以在战役后随机获得，能够对武将的能力进行加成，每个武将的战器各不一样，互相之间不能随意交换。

11 该卡片的绘制画师名



知己知彼

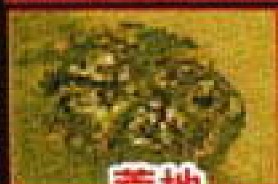


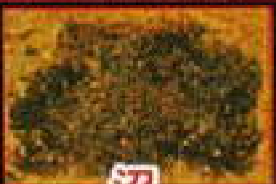
当玩家通过以上介绍理解卡牌后，就能在战斗初始根据敌方的阵容来分析战斗状况了。在战斗准备画面中，首先要观察的就是对方配置了哪些兵种，要保证自己的兵种不会被广泛克制。另外要注意对方阵容中智力较高的武将是否处于伏兵状态，如果处于伏兵状态的高智力敌将很多，那么就不要擅自把自己的高武低智武将冲得太前，否则会导致战力的白白损失。

天时不如地利

在出击预备画面中，除了查看敌方将领外，还能预览战场地形，某些地形如毒沼、火岩等，擅自走上去会让部队受到损伤，配置己方武将时要注意避开。所有的特殊地形效果如下：

影响移动速度

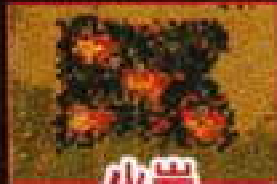

荒地


沼


森林


草原

造成伤害


火岩


毒沼

兵法



兵法在一场战役里只能使用一次，所以必须拿捏好使用时机。在游戏中获得兵法书可以学会新的兵法，而战斗结束后随机获得的宝珠能使兵法的等级、持续时间和作用效果上升。每种兵法最多可以升到10级（包括MASTER），升至MASTER后，在战斗中使用此兵法可随机获得外传。外传分“左传”和“右传”两种，每种兵法只能装备2种外传。



兵法外传的效果

（1计数点＝实际时间的2.4秒）

名称	效果	持续时间
士气	士气上升0.25	—
再起	复活时间缩短6秒	—
正兵	武力+1	2计数点
速军	移动速度提升1.5倍	2.5计数点
增援	回复10%兵力	—
再建	回复防栅强度2	—
神速	骑兵武力+1，移动速度提升2倍	3计数点
车轮	枪兵武力+1，进入枪头全方位无敌攻击（即车轮状态）	3计数点
远弓	弓兵武力+1，射程范围增加1.6倍	3计数点

兵法	效果	入手条件	可以装备的左传	可以装备的右传
再起の法	武将撤退后，卡片复活的时间减少	—	士气、速军、增援	士气、正兵、增援
正兵の法	我军所有部队武力+2	—	士气、再起、速军	士气、再起、正兵、增援
速军の法	我军所有部队移动速度提升1.5倍	使用40回骑兵	士气、再起、速军	士气、再起、正兵、增援
连环の法	敌军所有部队移动速度下降到1/2	使用40回弓兵	士气、速军、正兵	士气、增援、再建
增援の法	回复我方部队的兵力	使用40回枪兵	士气、再起、速军	士气、再起、正兵
冲军の法	我军所有部队的武力+4，移动速度下降至3/4	使用武力8以上的武将120回	士气、再起、速军增援、再建	士气、再起、正兵
再建の法	重建我军防栅或回复防栅耐久值	使用持有“防栅”特技武将30回	士气、再起、速军	士气、再起、正兵、增援
神速の大攻势	我军所有骑兵部队武力+2，移动速度提升2倍	使用300回骑兵	士气、再起、速军、远弓	士气、再起、增援、车轮
车轮の大攻势	我军所有枪兵部队的武力+1，进入枪头全方位无敌攻击（即车轮状态）	使用300回枪兵	士气、再起、速军、远弓	士气、再起、增援、神速
远弓の大攻势	我军所有弓兵部队的武力+3，射程范围增大1.6倍	使用300回弓兵	士气、再起、速军	士气、再起、增援、神速、车轮
魏军の大攻势	我军所有魏国武将武力+3	使用100回骑兵	士气、再起、速军	士气、再起、速军、增援
蜀军の大攻势	我军所有蜀国武将武力+3	使用100回弓兵	士气、再起、速军、增援	士气、再起、增援
吴军の大攻势	我军所有吴国武将武力+3	使用100回枪兵	士气、再起、速军	士气、再起、增援、再建
西凉军の大攻势	我军所有西凉军武将武力+3	使用武力8以上的武将60回	士气、再起、速军	士气、再起、速军、增援
袁绍军の大攻势	我军所有袁绍军武将武力+3	使用20回攻城兵	士气、再起、正兵速军	士气、再起、增援
他势の大攻势	我军所有他势力武将武力+3	使用20回象兵	士气、再起、正兵、速军	士气、再起、增援

战斗画面详解

玩本作时，需要把NDS/NDSL直立，左边的上屏显示战斗场景，右边的触摸屏供玩家操作。当然如果你习惯使用左手，也可以在“军议”的“君主设定”里用“利き手变更”选项更换为适合自己的操作方式。在画面中按X、Y、A、B中的任一键都能够把战场变为俯视视角，再按一次则会恢复。本次的攻略以右手拿笔的操作方式为例，讲解战斗画面中的各个要素。

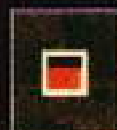


1 玩家名称 左右两侧分别显示我方和敌方的君主名称。

2 时间 游戏中的时间计数点，每一点流失所需要的时间大约是实际时间的2秒多。当数值变成零的时候战斗强制结束。

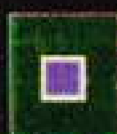
3 城池的耐久槽 代表敌我双方的“生命值”。当城门或城墙受到对方攻击时该槽便会发生损耗，损耗到0的一方会被判负。

4 缩略地图 从该地图上可以查看整个战场敌我双方的兵力分布，缩略地图上各图标意义如下：



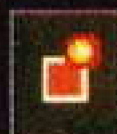
我方部队

红色方块表示我方部队。随着玩家的操作，这些方块的位置也会即时变化。方块中红色区域的增减表示该武将士兵数量的变化。



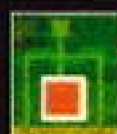
敌方部队

蓝色方块表示敌方部队，移动显示也是完全即时的。当它进入我方武将计略范围后，方块上会显示此武将的智力。



计略使用可能

当我方部队的左上方出现橙色亮点时，表示该角色已经可以使用自身计略了。



移动方向表示

在触摸屏上移动卡片后，缩略地图上该武将对应的方块周围会多出一个绿框，同时从方块中会引出一条线，线的另一端即表示本次移动的目标地点。如果在移动的路线上有敌军，那么就会将敌军消灭后继续前进。



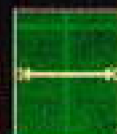
撤退的武将

武将的兵力变为0后会变为撤退状态，必须将卡片移回城内才能使其复活。



复活中的武将

将撤退的武将卡片移回城里，该武将就会慢慢复活，复活的进度可以观看卡片上的倒计时。



栅栏

战场中设置的障碍物，根据剩余HP的量呈白→黄→红三种颜色变化。



计略范围

表示该武将计略的有效范围，当目标部队进入此范围后，发动计略则会产生效果。

5 部队资料

A 兵种　B 武将名
C 兵力　D 武力
E 伏兵标志，表示拥有伏兵特技的武将是否处于伏兵状态。
F 表示该武将是否拥有“连计”特技。

6 计略 选择一名武将后，该红色字条即表示当前武将拥有的计略。当此武将能够使用计略时，屏幕左下方的几个红色圆斑会开始闪动，使用计略需要消耗士气槽。

7 兵法 每次战役前，玩家选择的兵法会在这里表示出来。

8 士气槽 随着战斗时间的推移慢慢上涨。士气槽有最大值的限制，根据玩家组合出的牌组不同而变化。

9 信号 通信对战时显示双方的信号是否良好。

10 桌面 指挥战斗的主要操作平面，用触控笔在此移动卡片可以操作我方部队的动向。



A 攻城有效区域

当我方部队进入该横向区域后静止不动，就会开始攻城。站在该区域非中央部分时，会对城墙造成伤害，此时地城的耐久值损耗较为缓慢。

B 敌方城门

部队站在此区域并保持静止时，能够直接对城门发动攻击，并且还会有专门的攻城动画显示。直接攻击城门会对敌城造成较大伤害。

C 敌阵

敌方部队初始出现区域，我方部队无法在战斗开始时配置进去。

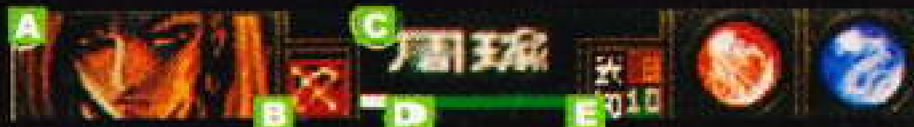
D 己阵

我方部队初始区域，可以在战斗初期把部队配置到该区域的任何位置。

E 己方城门

和敌方城门相同，敌人的部队如果站在这里静止，就会对我方城池造成巨大打击。

11 武将情报 当玩家用触控笔选中自己的武将时，此处会显示该武将的详细情报。



A 武将头像

点击该头像可以切换选择的武将。

B 兵种

该武将所带的兵种。点击该图标后，触摸屏上我方武将卡片的正面会统统切换为兵种显示。

C 武将名

点击名字同样可以切换选择的武将。

D 兵力槽

当该绿槽消耗到0时，武将就会从战场撤退。相应的，卡片上也会出现骷髅标记。

E 武力和智力

12 武将卡片

13 计略键 当选中 的武将可以发动计略时，用触控笔点击该键就可以发动该计略。

14 兵法键 点击后发动兵法。

三国英杰传



オープニング

剧情

一九零年 反董卓军、结成

胜利条件	80 计数点以内胜利
牌组	ST 曹操、R 袁绍、UC 曹洪、UC 张（富余 COST 值：2）
敌方	R 贾诩、C 牛辅、C 蔡邑、C 李傕 & 郭汜
攻略	小心敌城门栅栏旁贾诩的伏兵。

一九六年 献帝を保护

胜利条件	50 计数点以内击破 C 李
牌组	ST 曹操、UC 夏侯惇 、UC 夏侯渊（富余 COST 值：2）
敌方	C 李傕 & 郭汜
攻略	虽然我方全是骑兵，但对方没有枪兵部队，尽可放心，富余的 COST 值不妨再加入一名骑兵武将，全力压近敌城即可轻松获胜。

一九八年 下邳の战い

胜利条件	50 计数点以内击破吕布
牌组	ST 曹操、UC 夏侯惇 、ST 刘备、UC 张飞
敌方	SR 吕布、R 张辽、UC 高顺
攻略	本战出击武将固定。敌方吕布的阵前有张辽和高顺掩护，但是三支部队都不会主动出击，我方可以用枪击轻松取胜。

二零零年 徐州、侵攻

剧情

二零零年 白马の战い

胜利条件	30 计数点以内全灭袁绍军
牌组	SR 关羽、SR 张辽、ST 曹操、UC 荀攸
敌方	R 文丑、R 颜良、C 沮授、一般兵× 2
攻略	本关出击武将固定。将荀攸配置在东北角可以用射击先击败一组枪兵，然后指挥自己的骑兵全力突击。

二零零年 官渡の战い

胜利条件	60 计数点 以内胜利
牌组	ST 曹操、UC 程昱、UC 许褚、UC 曹洪、UC 夏侯渊
敌方	C 高览、UC 张郃 、UC 淳于琼、R 袁绍、C 沮授
攻略	连续两场战斗。第一场先利用程昱的伏兵解决袁绍，在此之前自己的部队不要太过冲前。而许褚和曹洪则负责解决敌方靠近自己的两支枪兵部队。第二场战斗利用曹操计略“指挥”提高我方武力，并不难打。

二零零年 仓亭の战い

胜利条件	60 计数点 以内胜利
牌组	ST 曹操、UC 程昱、UC 于禁、SR 张辽、R 郭嘉
敌方	R 袁绍、C 袁兄弟、C 蹋顿、C 审配、UC 郭图、一般兵× 2
攻略	打法和前一战颇为相似，只要分配一名武将前去攻城即可，其他武将作为支援部队料理袁绍部队。

二零一年 关羽、归る

胜利条件	50 计数点以内将关羽击倒
牌组	UC 夏侯惇 、R 张郃 、UC 曹洪（富余 COST 值：2）
敌方	UC 关羽、UC 甘皇后、UC 周仓（蜀）、UC 廖化
攻略	先按兵不动，等张郃 的计略发动可能后发动，接着让夏侯兄弟冲锋即可。

二零八年　长坂の战い

胜利条件	50计数点以内将赵云击倒
牌组	SR曹操、UC曹洪、R张郃、UC曹仁
敌方	SR赵云、C糜夫人、C关平、UC周仓（蜀）、C刘封
攻略	先集中把部队配置在右侧，进入敌阵吸引了糜夫人以后回撤至本阵。这时赵云会前来营救，发动正兵之法全力歼灭他。

二零八年　赤壁の战い（三连战）

第一战

胜利条件	40计数点以内生存
牌组	SR曹操、R徐晃（富余COST值：3）
敌方	R周瑜、R诸葛亮、UC程普、UC黄盖、R庞统、UC甘宁
攻略	本关推荐用增援之法，同时利用富余的COST值配置一个许褚，需注意敌阵中央有伏兵，不要过早地深入虎穴。在地图的正中设置防栅，等敌兵冲来后让许褚发动"刹那间的怪力"即可。

第二战

胜利条件	50计数点以内生存
牌组	SR曹操、R徐晃、UC许褚（富余COST值：1）
敌方	UC张飞、C夏侯月姬、C伊籍、C刘封、R刘备、C简雍
攻略	本关最好配置一名拥有水计计略的高智力武将，配合曹操用伏兵打击敌方主力张飞，这里需要全力攻打，不要节省自己的计略。打完张飞后，因为对方的简雍是伏兵，不要急着追击，回城稍做休整。接着让其他人掩护智将向敌方推进，使用水计对敌方造成打击。

第三战

胜利条件	50计数点以内生存
牌组	SR曹操、R徐晃、UC许褚（富余COST值：1）
敌方	SR赵云、C廖化、UC陈到、UC周仓（蜀）、UC关平
攻略	本关敌方配置和前一关异常近似，所以采用相同的战术打即可，不再赘述。

二十三年　马超を破る（有分歧路线）

胜利条件	30计数点以内将马超击倒
牌组	SR曹操、SR贾诩、R乐进、C杨阜（富余COST值：2）
敌方	R马超、R马岱、UC庞德、C马玩、C韩遂
攻略	曹操和贾诩都有伏兵特技，基本可以秒杀对方的两个部队。等待杨阜的计略发动，发动后全军突击，然后使用增援兵法让我方生命值处于满血状态。

☆许褚加入后的分歧战役

胜利条件	50计数点以内生存
牌组	UC许褚（固定）
敌方	R马超
攻略	一骑讨的场面，纯粹对玩家手法和运气的考验。如果无法战胜就等时间结束吧。

胜利条件	50计数点以内生存
牌组	C韩遂（富余COST值：6.5）
敌方	R马超、UC马岱、UC庞德 一般兵×2
攻略	自由发挥的一关，观察对方的兵种，有针对地选择武将即可。

二十五年　逍遥津の战い

胜利条件	30计数点以内将孙权击倒
牌组	SR张辽、C李典、C满宠、R乐进
敌方	EX凌统、UC甘宁、C蒋钦、C董袭、R孙权
攻略	在己方阵中央纵向布下张辽和乐进，直接打入大约2~4个计数点就可以解决战斗。对方的甘宁和凌统虽然在孙权的前方，但是只要我方骑兵突击速度够快，他们是来不及救援的本关的完成速度很快，可以用来反复刷卡片。

二二零年　曹操、死す

剧情

二二一年　甄皇后、死す

胜利条件	60计数点以内将郭皇后击倒
牌组	R甄皇后
敌方	C郭皇后
攻略	时间很充裕，可以直接冲上去拼血，即使死掉也没有关系，等再次复活后继续拼血，没有什么难度。

二二七年　街亭の战い

胜利条件	50计数点以内战胜蜀军
牌组	R司马懿、R张郃（富余COST值：4）
敌方	R马谡、R魏延、R王平
攻略	战斗制胜的关键是使用许褚和杨阜的计略，可以让敌我双方的状态相差悬殊。战斗开始后在左边安置防栅，敌阵右边有诸葛亮的伏兵，不要贸然前进。打完敌人的第一批进攻后先做一番调整，接着用许褚和杨阜的双重计略削弱对方高攻武将。

二三四年　五丈原の会战

胜利条件	40计数点以后战胜蜀军
牌组	R司马懿、SR张春华、C满宠（富余COST值：3.5）
敌方	SR诸葛亮、R姜维、R魏延、UC马岱、UC黄月英
攻略	最后一场战斗，难度提高不少。利用3.5COST值配置一名高攻武将和一名拥有伏兵的智将。开始后用两批伏兵替高攻武将向上探路，触发马岱的伏兵后，用高攻武将上前迅速将其歼灭。然后原先的两支伏兵部队可以去攻打对方城池，而高攻武将则回头援救司马懿。司马懿负责击破黄月英，由于右边有诸葛亮的伏兵，建议用司马懿在前面探路，这样不会有什么损失。打完后可以回城回复，由于之前有伏兵攻城，所以等时间结束时就可获得胜利。

エピローグ

剧情



オープニング

剧情

一八四年　幽州、挙兵

胜利条件	80计数点以内胜利
牌组	R刘备、UC关羽、UC张飞、简雍（富余COST值：1）
敌方	裴元绍、C周仓、张梁、张宝、张角
攻略	没有难度的战斗，全军冲锋即可。

一九零年　汜水关の战い

胜利条件	30计数点以内将华雄击倒
牌组	R刘备、UC关羽、UC张飞（富余COST值：2）
敌方	一般兵×3、华雄
攻略	3人用长枪可轻易取胜，因为战斗节奏很快，所以可以利用这关来收集卡片。

一九零年　虎牢关の战い

胜利条件	50计数点以内将吕布击倒
牌组	R刘备、UC关羽、UC张飞、简雍（富余COST值：1）
敌方	侯成、魏续、宋宪、SR吕布（凉）
攻略	和上一关比大同小异，利用简雍的伏兵可以产生很好的效果。

一九八年　下邳の战い

胜利条件	60计数点以内将吕布击倒
牌组	R刘备、UC关羽、UC张飞、简雍（固定）
敌方	张辽、高览、SR吕布
攻略	脱离董卓后的吕布并没有难打多少，需要注意的是张辽，不过利用兵种依然可以将其克死。

二零零年　关羽、千里行

胜利条件	50计数点以内生存
牌组	C关羽、DS甘皇后、UC周仓、C廖化（富余COST值：2）
敌方	一般兵×3、UC夏侯惇
攻略	敌城门附近有一般人的伏兵，不过智力很低不构成威胁。敌将复活得很快，如果懒得耗精力的话，可以静等时间结束。

二零零年　义兄弟、再会する

剧情

二零七年　诸葛亮を迎える

剧情

二零八年　长坂の战い（有分歧路线）

胜利条件	60计数点以内生存
牌组	R刘备、UC张飞（富余COST值：4.5）
敌方	R曹仁、UC曹洪、UC典韦、SR曹操（魏武）、R乐进
攻略	曹操在城门前有伏兵。

☆如果在牌组中加入了赵云，那么就会追加以下关卡

胜利条件	50计数点以内生存
牌组	SR赵云（富余COST值：5.5）
敌方	R夏侯惇、R荀彧、SR曹操、R夏侯渊
攻略	完全用尽COST值也没什么问题。



☆前一场战斗中使用了张飞，那么会进一步追加以下关卡

胜利条件	50计数点以内生存
牌组	UC张飞（固定）
敌方	R曹仁、UC曹洪、UC典韦、SR曹操、R乐进
攻略	本关只有张飞一人，而对方有典韦这样的猛将，并且部队数量众多，极有可能陷入逃无可逃的死角，所以兵法务必要使用“增援之法”。同时注意不要陷入被夹击的状况，枪击的熟练程度会在本关发挥举足轻重的作用。

二零八年　赤壁の战い（三连战）

第一战

胜利条件	60计数点以内魏军全灭
牌组	SR赵云、C简雍、UC糜竺、SR诸葛亮、C孙乾、C伊籍（固定）
敌方	R徐晃、SR张辽、C满宠、UC程昱
攻略	本关中我方的兵力并不吃亏，需要注意的是敌城门前的满宠和地图左上角的程昱都处于伏兵状态，战斗初始不要太过深入。利用赵云配合诸葛亮的伏兵可以优先击破徐晃，接着对张辽群起而攻之（记得不要深入敌阵）。打完之后可以稍作调整，让诸葛亮去触发敌方的伏兵，然后配合其他将领击破敌军。

第二战

胜利条件	50计数点以内魏军全灭！
牌组	UC张飞、C夏侯月姬、C刘封、R刘备、SR庞统（固定）
敌方	SR曹操（魏武）、UC许褚、R张郃、C李通
攻略	本关需要注意曹操在城门前呈伏兵状态，用庞统将其诱出可让战斗简单化。

第三战

胜利条件	40计数点以内魏军全灭
牌组	UC关羽、UC周仓、C廖化、C关平、UC陈到（固定）
敌方	R张郃、SR曹操（魏武）、UC许褚、C李典
攻略	本关敌阵的左侧有曹操的伏兵。先把自己的兵力分成3队，左边关羽，中间周仓、陈到，右边廖化、关平。利用正兵之法打败除曹操外的三名敌将后，集体向左上移动。让陈到上前触发伏兵，然后集中优势兵力消灭曹操，任务完成。

二一四年　益州、侵攻（三连战）

第一战

胜利条件	50计数点以内胜利
牌组	R刘备、C简雍、R庞统、UC黄忠、魏延（固定）
敌方	C张任、一般兵×6（伏兵1）、UC严颜
攻略	本关的张任和一般兵×1是伏兵，前者位于城门前，后者位于敌阵右侧。张任的威胁比较大，让庞统或简雍将他逗出来。此外需要注意的是严颜，不要让我方武将因为兵种问题白白被严颜打败。

第二战

胜利条件	30计数点以内将张任击倒
牌组	SR诸葛亮、R刘备、UC黄忠、R魏延、UC法正（固定）
敌方	C张任、一般兵×6、UC严颜
攻略	我方武将比前一战更强，敌军的张任依然在城门前保持伏兵状态。本关的要点是时间，切忌拖拉。

第三战

胜利条件	20计数点以内将马超击倒
牌组	UC张飞（固定）
敌方	R马超
攻略	时间不是问题，进入一骑讨后打倒马超。兵法建议选择再起之法以防万一。

二一四年　益州、平定

剧情

二一九年　汉中王、诞生

剧情

二一九年　关羽、死す

胜利条件	50计数点以内生存
牌组	UC关羽、C关平（富余COST值：4）
敌方	C潘璋、R陆逊、UC朱然、C虞翻、R孙权、SR吕蒙、C丁奉
攻略	对方的潘璋在城门附近保持伏兵状态。虽然吴军的阵营气势汹汹，不过玩家只要将富余的4点COST值用光（推荐使用武力高与智力高的武将各一名），达到生存的目的并不是难事。

二二一年　张飞、死す

剧情

二二二年　刘备、死す

剧情

二二五年　诸葛亮、南征（三连战）

第一战	
胜利条件	50计数点以内将孟获击倒
牌组	SR诸葛亮、UC马岱、C王平、R魏延（富余COST值：2）
敌方	C孟优、UC忙牙长、C阿会喃、C金环三结、C董荼那、SR孟获
攻略	敌军不会主动出击，等待士气槽的蓄积后用火计攻击孟获，这套战法同样适用于以下两场战斗。

第二战	
胜利条件	40计数点以内将孟获击倒
牌组	SR诸葛亮、R魏延、SR赵云（2富余COST值：2.5）
敌方	UC木鹿大王、UC朵思大王、R祝融、C孟优、SR孟获
攻略	建议在本关让法正出阵。朵思大王的伏兵在敌阵左侧，用诸葛亮或法正触发。

第三战	
胜利条件	30计数点以内将孟获击倒
牌组	SR诸葛亮（富余COST值：5.5）
敌方	UC木鹿大王、R兀突骨、C带来洞主、C孟优、SR孟获
攻略	可以参考第一战的阵容，使用富余的COST点数。虽然敌方多了藤甲兵，用伏兵和火计战术可轻松取胜。

二二七年　街亭の战い（三连战）

第一战	
胜利条件	50计数点以内胜利
牌组	R赵云（富余COST值：6）
敌方	一般兵×6（伏兵1名）、R徐晃、UC曹洪、C曹植
攻略	本关建议启用武力高与智力高的武将各两名（智将中有一名需带领攻城兵）。战斗开始后，两名武力高的武将配合赵云组成先锋部队，解决掉面前的敌人后让赵云保护攻城兵绕过对方的防栅，即可迅速降低对方城池的耐久值。





第二战	
胜利条件	30计数点以内将姜维击倒
牌组	SR诸葛亮（富余COST值：6.5）
敌方	一般兵×7（伏兵1名）、R姜维
攻略	本关主要还是时间上要稍微抓紧，用智将使用伏兵可以秒杀一般兵。清除完一般兵后，让两名武力高的将领集中对付姜维，总体而言难度并不高。

第三战	
胜利条件	60计数点以内生存
牌组	R马谡、R魏延、C王平（富余COST值：3）
敌方	一般兵×4、R司马懿、R张郃、C陈韦、UC曹洪
攻略	本关的难度还是比较高的，我方阵营中可以再加拥有“刹那怪力”的许褚。司马懿在地图中央伏兵，让马谡去触发。

二三四年　五丈原の会战

胜利条件	50计数点以内胜利
牌组	SR诸葛亮、R姜维、R魏延（富余COST值：3）
敌方	一般兵×5、C满宠、SR张春华、R司马懿
攻略	本关三名敌将都处于伏兵状态，司马懿在敌阵中央偏右，城门附近有满宠，左上方则是张春华。开盘后先在防栅的掩护下等对方的一般兵靠近并将他们解决，然后用诸葛亮和姜维去触发伏兵，再配合武力高的武将击倒司马懿。之后派诸葛亮去进攻敌方城门，其他武将保护其不受干扰。这关配备上拥有增加武力计略的武将会使战斗简单许多，能够发动计略的时候立刻就要发动，不要吝啬。

エピローグ

剧情



オープニング

剧情

一九零年　汜水关の战い

胜利条件	80计数点以内董卓军胜利
牌组	SR孙坚、UC程普、C祖茂、C朱治（富余COST值：1.5）
敌方	一般兵×3、R华雄、C李傕&郭汜
攻略	拿来练手的关卡，借此熟悉一下吴国将领的特技。

一九零年　传国の玉玺を见つける

剧情

一九零年　反董卓军、崩坏

胜利条件	40计数点内生存下来
牌组	SR孙坚、UC程普、UC黄盖、C朱治（富余COST值1.5）
敌方	UC张郃、UC淳于琼、R袁绍、C沮授
攻略	本关敌人的实力略有提升，利用富余的COST值可以再增加一名武将，仅仅要完成生存的任务并不难。



一九一年　荆州攻略

胜利条件	60计数点以内江夏城军胜利
牌组	SR孙坚、R孙策、UC程普、C朱治（富余COST值1.5）
敌方	C公祖、C刘表、一般兵×4
攻略	黄祖的伏兵在城门前的栅栏旁，用孙坚去将其击破。

一九一年　孙坚、死す

剧情

一九四年　扬州、攻略（三连战）

第一战

胜利条件	50计数点以内扬州军胜利
牌组	R孙策、R周瑜、UC程普、UC黄盖、C朱治（固定）
敌方	R太史慈、一般兵×4
攻略	本战敌人会直接冲过来攻城，周瑜先不急着出动。让其余四人将一般兵击倒，然后周瑜用伏兵击倒太史慈。

第二战

胜利条件	30计数点以内将太史慈击倒
牌组	R孙策（固定）
敌方	R太史慈
攻略	选择兵法为“再起”或者“增援”可以降低本关难度，如果进入一骑讨模式可以让战斗很快结束。加上孙策的兵种正好克制对方，所以几乎没什么难度。另外要说明的是利用本关收集卡片是不错的选择。

第三战

剧情

一九七年　淮南、侵攻

胜利条件	40计数点以内全灭
牌组	R孙策、R周瑜、UC程普、C朱治（固定）
敌方	UC纪灵、一般兵×4、UC袁术、UC张勋
攻略	袁术大部分时间都待在城里，将其他敌人分别歼灭后集中兵力攻击。

二零零年　于吉仙人现る

胜利条件	30计数点以内将于吉击倒
牌组	SR孙策、R周瑜、UC孙权、C朱治、R小乔（固定）
敌方	一般兵×3、UC甘宁、C黄祖、R于吉
攻略	本关的关键是时间和伏兵，于吉的伏兵在敌阵的左边，黄祖伏兵在城门前。

二零零年　孙策、死す

剧情

二零八年　黄祖军、讨伐

胜利条件	20计数点以内将黄祖击倒
牌组	ST孙权、C朱治、C凌统、R太史慈、R周泰（固定）
敌方	一般兵×3（伏兵1）、UC甘宁、C黄祖、C刘表
攻略	一般兵的伏兵可以不用在意，黄祖依然在城门前有伏兵。分出骑兵部队去击破甘宁，另外注意时间就可以了。

二零八年　赤壁の战い

胜利条件	20计数点以内将黄祖击倒
牌组	ST孙权、C朱治、C凌统、R太史慈、R周泰（固定）
敌方	一般兵×3（伏兵1）、UC甘宁、C黄祖、C刘表
攻略	一般兵的伏兵可以不用在意，黄祖依然在城门前有伏兵。分出骑兵部队去击破甘宁，另外注意时间就可以了。

胜利条件	50计数点以内胜利
牌组	SR周瑜、R诸葛亮（富余COST值：3.5）
敌方	SR曹操、UC荀攸、UC许褚、C文聘、R徐晃
攻略	注意对方的荀攸会使用水计。利用好周瑜和诸葛亮的伏兵，另外用剩下的3.5COST值配上强力武将即可。

二一五年　逍遥津の战い

胜利条件	50计数点以内生存下来
牌组	R孙权、EX凌统、UC甘宁、C陈武、C潘璋（固定）
敌方	SR张辽、R乐进、C满宠、C李典、一般兵×3（伏兵1）
攻略	把潘璋配置在我方阵营的最前面引发伏兵，甘宁在后方担任支援，我方武将尽量在甘宁弓箭的射程里战斗。

二一七年　濡须口の战い

胜利条件	60计数点以内生存下来
牌组	R孙权、EX凌统（富余COST值：5）
敌方	UC曹仁、R乐进、SR贾诩、SR张辽、SR曹操
攻略	本关需要好好利用富余的5点COST值。首先把甘宁编入牌组，然后再编入拥有防栅特技的武将和带领枪兵的武将各一人。让凌统和甘宁分别去击破防栅前方的贾诩和曹操，击破后直接攻城。

☆如果前一场战役使用了甘宁，那么会增加如下战役

胜利条件	50计数点以内胜利
牌组	UC甘宁（富余COST值：5.5）
敌方	一般兵×2、C李典、R乐进、SR张辽
攻略	保证拥有一张防栅特技的武将卡，然后再编入两队枪兵。战斗开始后，将栅栏设置在我阵前方，然后用枪兵击破乐进和张辽后攻城取胜。

胜利条件	60计数点以内生存下来
牌组	UC甘宁、EX凌统（富余COST值：4）
敌方	UC夏侯惇、一般兵、R曹仁、SR张辽
攻略	使用战术和前一场相同，加强枪兵的操作能够让战役难度下降很多。

二一九年　麦城の战い

胜利条件	30计数点以内将关羽击倒
牌组	SR吕蒙、R陆逊、R周泰、C韩当
敌方	UC关羽、UC周仓、C关平、C廖化、C赵累、一般兵(伏兵状态)
攻略	把韩当和吕蒙配置在阵地前沿，然后借助陆逊的“夷陵の炎”可重创关羽。

二二二年　刘备を破る

胜利条件	50计数点以内胜利
牌组	R陆逊、R孙权、UC徐盛、C丁奉（富余COST值：1）
敌方	SR赵云、SR诸葛亮、R刘备、UC黄忠、C沙摩柯
攻略	敌方的诸葛亮在城门前是伏兵状态，注意用陆逊去触发。本关难打一点的是黄忠，在他发威前迅速收拾掉。

二二四年　曹丕、吴攻め

胜利条件	60计数点以内生存下来
牌组	ST孙权、R陆逊、UC徐盛（富余COST值：2.5）
敌方	UC曹仁、SR张辽、UC曹洪、R徐晃、SR贾诩、C曹丕
攻略	需要注意的是贾诩在敌阵中央的伏兵，用陆逊和徐盛去触发。敌方的骑兵部队比较厉害，要好好运用陆逊的枪击。

エピローグ

剧情



オープニング

剧情

一八四年　黄巾の乱

胜利条件	70 计数点以内胜利
牌组	SR 张角、C 张宝、C 张梁、C 周仓、C 裴元绍（富余 COST 值：3）
敌方	HE 曹操、HE 刘备、UC 皇甫嵩
攻略	我方武将众多，且时间充沛，很轻松就可以获得战斗的胜利。

一八五年　西凉で反乱起きる

胜利条件	60 计数点以内生存下来
牌组	R 董卓、UC 李儒、C 李傕 & 郭汜 R 华雄、C 牛辅（固定）
敌方	C 马玩、R 马腾、C 韩遂、UC 阎行
攻略	依旧是以全体冲锋为战术思想的一关。

一九零年　汜水关の战い

胜利条件	50 计数点内将孙坚击倒
牌组	R 贾诩、C 李傕 & 郭汜、R 华雄、C 徐荣、C 张绣（固定）
敌方	C 祖茂、C 朱治、SR 孙坚、UC 程普
攻略	孙坚在战斗开始后会往右上方移动，将李傕 & 郭汜配置在右上方，直取孙坚可获得战斗胜利。

一九零年　虎牢关の战い

胜利条件	50 计数点以内生存下来
牌组	SR 吕布、R 张辽、UC 高顺、C 魏续（固定）
敌方	R 刘备、UC 关羽、UC 张飞
攻略	本关的主要难点在于兵种被对方克制，好在胜利条件并不苛刻，实在不行就打得保守一点吧。

一九一年　盘河の战い

胜利条件	60 计数点以内生存下来
牌组	R 袁绍、R 田丰、UC 淳于琼、UC 麹义、UC 张郃（富余 COST 值：1）
敌方	UC 公孙瓒、R 刘备、UC 关羽、UC 张飞、R 赵云
攻略	使用好枪击，田丰也可以用水计重创对方。

一九二年　貂蝉、舞う

剧情

一九二年　董卓、死す

胜利条件	60 计数点以内生存下来
牌组	R 董卓、UC 李儒、C 李傕 & 郭汜 R 华雄、C 牛辅（固定）
敌方	C 马玩、R 马腾、C 韩遂、UC 阎行
攻略	拼血即可获胜的一关。

胜利条件	40 计数点以内将董卓击倒
牌组	R 吕布、C 貂蝉、R 张辽、UC 高顺（固定）
敌方	SR 董卓、C 牛辅、C 李傕 & 郭汜 UC 李儒、UC 徐荣、UC 董白
攻略	我阵最前方配置吕布，将貂禅放在吕布的身后。战斗开始后，让貂蝉和吕布的两个部队重合前进，直接靠近董卓将其击破。熟练以后本关的破关时间是非常快的，推荐用来进行卡片收集。

一九六年　献帝、逃亡す

胜利条件	40 计数点以内生存下来
牌组	R 献帝、HE 曹操、R 郭嘉、UC 曹仁、UC 曹洪（富余 COST 值：1）
敌方	C 李傕 & 郭汜、一般兵 × 6
攻略	我方实力压胜，几乎可以算是过场剧情的一关。

一九七年　成王朝兴亡す

胜利条件	60 计数点以内生存下来
牌组	UC 袁术、UC 纪灵、UC 张勋、UC 於夫罗、UC 淳于琼（富余 COST 值 1.5）
敌方	R 刘备、SR 孙策、SR 曹操、R 吕布
攻略	在牌组中添加一枚拥有伏兵特技的智将，利用他来打击吕布。但是要注意曹操的伏兵就在吕布的前方隐藏着，所以让智将出击时一定要有其他部队的援护。

一九八年　下邳の战い

胜利条件	60 计数点以内生存下来
牌组	SR 吕布、UC 陈宫（富余 COST 值：3.5）
敌方	R 刘备、SR 曹操、UC 张飞、UC 夏侯惇、R 荀彧
攻略	依然要注意的是对方的枪兵，兵法建议用“再起”或者“增援”，武将方面则让拥有回复兵力计略的出场吧。

二一二年　马腾死す

胜利条件	40计数点以内战胜魏军
牌组	R马超、UC庞德、UC马岱、C韩遂、C马玩(固定)
敌方	UC许褚、C杨阜、SR贾诩、SR王异、SR曹操
攻略	难度比较高的关卡。首先是曹操和贾诩分别在城门前和右上呈伏兵状态，而我方的部队却都是骑兵，在这种情况下要打败魏军，就必须依靠马超的计略了。另外在触发伏兵方面，只能从矮子里面拔高个，交给智力6的韩遂去办。

二二五年　孟获、南蛮王となる（三连战）

第一战

胜利条件	50计数点以内全灭
牌组	SR孟获、R祝融、UC忙牙长、C带来洞主(固定)
敌方	C金环三结、一般兵×6（伏兵1）
攻略	全力突击即可获胜的一关。

第二战

胜利条件	40计数点以内全灭
牌组	SR孟获、C孟优、UC忙牙长、C带来洞主、C金环三结(固定)
敌方	C董荼那、C阿会喃、一般兵×6
攻略	本关兵法推荐使用“增援”，再加上孟优的回复计略，能让我方的兵力补充得到保证。需要注意的是阵营中央会对我方造成伤害的地形，让孟获绕过并引发敌方的伏兵。本关要求全灭敌人，所以只要放跑了一个就会输掉，利用计略歼灭对方吧。

第三战

胜利条件	20计数点以内将朵思大王击倒
牌组	SR孟获、UC忙牙长、C金环三结、C阿会喃、C董荼那（富余COST值：1）
敌方	UC朵思大王、C鄂焕、一般兵×4
攻略	难度很高的一关，重点障碍有：一、时间紧迫；二、地图中的特殊地形；三、朵思大王的伏兵。因为时间很少，所以兵法放弃“再起”而使用“增援”。另外要在牌组中编入一名智将用来触发朵思大王的伏兵，朵思大王位于中央偏右的墙壁旁。用象兵攻打对方城池也可以获得胜利。

エピローグ

剧情





战斗完毕后的报酬

每次战役结束后，不管胜败都必定能获得一张武将卡。同时也可随机获得兵法书、宝玉和战器，战斗胜利时还能取得功绩值，积累到一定功绩值可以提高自己的等级称号。单机游戏里的等级名称和所需功绩值由高到低排列如下：

左之位	功绩值
一品	4060
二品	3640
三品	3240
四品	2860
五品	2500
六品	2160
七品	1840
八品	1540
九品	1260
十品	1000

左之位	功绩值
一级	810
二级	680
三级	560
四级	450
五级	350
六级	260
七级	180
八级	110
九级	50
十级	0

而如果玩家参与的是Wi－Fi对战，那么就能获得武勇值，武勇值可以让玩家获得右之位的称号。

右の位	武勇
霸王	4500
霸者	4060
丞相	3640
大将军	3240
骠骑将军	2860
车骑将军	2500
卫将军	2160
前将军	1840

右の位	武勇
后将军	1540
左将军	1260
右将军	1000
杂号将军	760
偏将军	540
校尉	340
都尉	160
指挥官	0



全武将列表

魏

编号	名前	稀有度	COST	兵种	特技	武力	知力	计略	必要士气
魏001	于禁	UC	1.5	骑兵	伏・连	5	6	魏武の强兵	3
魏002	王异	SR	1.5	弓兵	栅・魅	4	8	暴勇の報い	5
旧003	蒯越	C	1	弓兵	伏	2	7	弱体化の计	5
魏003	贾诩	SR	1	骑兵	伏	1	9	离间の计	6
旧149	郭嘉	SR	1.5	骑兵	伏	2	9	神算鬼谋	4
魏004	郭嘉	R	1.5	骑兵	伏	4	8	后方指挥	4
魏005	郭皇后	C	1	弓兵	魅	2	7	弱体化の连计	4
DS001	郭皇后	DS	1	骑兵	–	2	7	鼓舞の舞い	4
魏006	乐进	R	1	骑兵	–	4	3	魏武の强兵	3
魏007	夏侯渊	R	2	弓兵	魅・勇	7	6	魏武の强兵	3
魏008	夏侯渊	UC	2	骑兵	–	8	4	神速战法	4
旧011	夏侯惇	UC	2.5	骑兵	–	8	6	强化战法	4
魏009	夏侯惇	R	2	骑兵	魅・勇	7	6	只眼の睨み	5
魏010	夏侯惇	UC	2.5	骑兵	勇	8	6	强化战法	4
魏011	关羽	SR	2.5	骑兵	勇	9	5	鬼神降临	5
旧012	牛金	C	1	骑兵	勇	3	1	奋起战法	5
魏012	许诸	R	2.5	弓兵	栅・募	9	1	刹那の怪力	3
魏013	许诸	UC	2	弓兵	募	8	2	防护战法	4
魏014	蔡文姬	UC	1	骑兵	魅	1	7	飞天の舞い	5
旧016	蔡瑁	C	1	弓兵	–	3	5	连环の小计	5
旧017	左慈	R	1.5	步兵	伏・活	1	8	变化の术	4
魏015	司马懿	R	2	骑兵	伏・魅	6	10	攻守自在	6
魏016	司马懿	UC	1.5	骑兵	伏	4	9	虚脱の连计	6
LE001	司马懿	LE	2	骑兵	伏・魅	6	10	攻守自在	6
旧151	荀彧	UC	1	弓兵	栅	1	9	玄妙なる防卫	5
魏017	荀彧	R	1	弓兵	–	1	9	玄妙なる反计	3
魏018	荀攸	UC	1.5	弓兵	栅	3	8	大水计	7
魏019	徐晃	R	2	骑兵	活・连	7	5	神速战法	4
旧152	徐庶	SR	1.5	枪兵	伏	3	9	云散雾消の计	6
旧024	甄皇后	C	1.5	弓兵	栅・魅	3	7	飞天の舞	5
魏020	甄皇后	SR	1	骑兵	魅	2	6	悲哀の舞い	6
魏021	甄皇后	R	1	弓兵	魅	2	5	鼓舞の舞い	4
魏022	曹昂	C	1	骑兵	–	3	4	殿,私の马を	3
旧154	曹洪	UC	1.5	骑兵	–	6	4	殿,私の马を	3
魏023	曹洪	UC	1.5	弓兵	–	6	4	特攻战法	4
魏024	曹彰	C	1.5	枪兵	勇	5	3	防卫战法	4
魏025	曹植	C	1	弓兵	栅・魅	1	6	净化の计	3
魏026	曹仁	R	1.5	骑兵	–	5	6	刹那の号令	3
魏027	曹仁	UC	1.5	骑兵	–	6	4	神速战法	4
魏028	曹操	SR	3	骑兵	伏・活・魅	8	10	魏武の大号令	6
魏029	曹操	SR	2.5	骑兵	魅	8	9	霸者の求心	6
魏030	曹操	R	2	骑兵	魅	7	8	特攻の大号令	6
群雄英杰001	曹操	HE	1.5	骑兵	魅	5	5	指挥	5
旧031	曹丕	C	1.5	骑兵	魅	4	7	指挥	5
旧032	张郃	UC	2	攻城兵	–	7	5	魏武の强	4
魏031	张郃	R	2	枪兵	–	7	5	刹那の粘り	3
魏032	张春华	SR	1	弓兵	伏・魅	2	7	云散雾消の计	6
魏033	张辽	SR	2.5	骑兵	–	9	6	神速の大号令	7
旧035	陈宫	C	1	骑兵	– –	1	7	水计	7
魏034	陈群	C	1	弓兵	–	2	7	云散の计	3
魏035	陈登	UC	1	枪兵	伏	1	7	反计	2
魏036	典韦	R	2.5	枪兵	栅	9	1	身代わり	3
魏037	典韦	UC	2	枪兵	勇	7	2	刹那の怪力	3
魏38	文聘	C	1.5	弓兵	栅・募	5	2	强化战法	4
旧041	卞皇后	UC	1	步兵	–	1	7	鼓舞の舞い	4
魏039	鲍信	C	1.5	弓兵	–	5	4	强化战法	4
魏040	庞德	SR	2	骑兵	勇	8	4	特攻战法	4
魏041	满宠	C	1.5	枪兵	伏	4	7	连环の小计	5
魏042	杨阜	C	1	骑兵	–	2	7	弱体化の小计	4
魏043	李通	UC	1	骑兵	勇・连	3	3	神速战法	4
旧155	李典	R	1.5	弓兵	–	5	6	看破	2
魏044	李典	C	1	弓兵	–	3	6	看破	2

蜀

编号	名前	稀有度	COST	兵种	特技	武力	知力	计略	必要士气
旧045	刘晔	C	1	骑兵	–	1	6	看破	2
旧046	伊籍	C	1	弓兵	–	2	6	援军	6
蜀001	王平	C	1.5	枪兵	栅	5	5	大车轮战法	4
蜀002	夏侯月姬	C	1	枪兵	魅	2	7	落雷	6
旧156	关羽	R	2	枪兵	–	8	5	不动大车轮	5
蜀003	关羽	R	3	枪兵	栅・勇・募	9	8	车轮の大号令	6
蜀004	关羽	UC	2.5	枪兵	勇	8	6	强化战法	4
LE002	关羽	LE	3	枪兵	栅・勇・募	9	8	车轮の大号令	6
LE003	关羽	LE	3	枪兵	栅・勇・募	9	8	车轮の大号令	6
蜀005	关银屏	R	1	枪兵	魅・勇	3	5	若き血の目覚め	3
蜀006	甘皇后	UC	1	步兵	魅	1	4	恢复の舞い	7
DS002	甘皇后	DS	1	弓兵	魅	1	8	忠义の援兵	5
蜀007	关平	C	1.5	枪兵	募	5	5	奋激战法	3
蜀008	简雍	C	1	枪兵	伏・魅	2	3	无血开城	3
蜀009	魏延	R	1.5	骑兵	–	6	4	反逆の狼烟	4
蜀010	姜维	R	2	枪兵	募	7	7	挑发	3
蜀011	姜维	UC	1	枪兵	–	4	4	质实刚健	3
蜀012	严颜	UC	1.5	骑兵	勇・募	5	4	奋激战法	3
旧056	吴懿	C	1	枪兵	–	3	3	援军	6
蜀013	黄月英	SR	1.5	攻城兵	魅	1	9	黄式加速装置	4
蜀014	黄月英	UC	1.5	攻城兵	栅・魅	4	8	忠义の援兵	5
蜀015	黄忠	R	2	弓兵	栅	7	4	零距离战法	4
蜀016	黄忠	UC	2	骑兵	勇・募	7	5	不挠不屈	5
蜀017	沙摩柯	C	1.5	弓兵	勇	5	3	零距离战法	4
蜀018	周仓	UC	1.5	枪兵	勇	6	3	大车轮战法	4
蜀019	诸葛亮	SR	1.5	枪兵	伏・魅	3	10	八卦の阵法	6
蜀020	诸葛亮	R	1.5	弓兵	栅	3	9	石兵八阵	4
LE004	诸葛亮	LE	1.5	枪兵	伏・魅	3	10	八卦の阵法	6
EX002	诸葛亮	EX	2	步兵	伏	8	1	破坏の豪雷	8
EX004	诸葛亮	EX	2	枪兵	魅	5	9	落雷	6
蜀021	徐庶	R	1.5	骑兵	伏	3	9	落雷	6
旧066	孙乾	C	1	枪兵	–	2	5	再出击	4
蜀022	孙尚香	SR	1.5	弓兵	魅	5	4	的确な援兵	3
旧158	赵云	R	2	枪兵	–	6	3	神速大车轮	4
蜀023	赵云	SR	2.5	骑兵	活・魅・勇	8	8	神速战法	4
蜀024	赵云	R	2	枪兵	募	8	4	质实刚健	3
LE005	赵云	LE	2.5	骑兵	活・魅・勇	8	8	神速战法	4
蜀025	张松	C	1	骑兵	–	1	6	蜀への诱导	3
旧159	张飞	R	1.5	枪兵	勇	6	2	乱れ大车轮	4
蜀026	张飞	R	2.5	枪兵	勇	9	3	长坂桥の仁王	6
蜀027	张飞	UC	2	枪兵	勇	8	3	大车轮战法	4
LE006	张飞	LE	2	枪兵	勇	8	3	大车轮战法	4
LE007	张飞	LE	2.5	枪兵	勇	9	3	长坂桥の仁王	6
蜀028	赵累	C	1	枪兵	–	3	6	忠义の援兵	5
旧073	陈圭&陈登	C	1	枪兵	栅	1	5	挑发	3
旧074	陈到	UC	1.5	枪兵	活	5	3	大车轮战法	4
蜀029	马谡	R	2	弓兵	伏	4	7	泣斩马谡	5
蜀030	马岱	UC	1.5	骑兵	伏	5	7	质实刚健	3
蜀031	马超	SR	2.5	骑兵	魅	9	5	白银の狮子	6
蜀032	马超	R	2	骑兵	勇	8	3	一骑当千	5
旧079	马良	UC	1	枪兵	–	1	8	守护の刚雷	8
蜀033	糜竺	UC	1	骑兵	–	2	7	的确な援兵	3
蜀034	糜夫人	C	1	弓兵	栅・魅	1	6	身代わり	3
蜀035	法正	UC	1.5	枪兵	伏	4	8	挑发	3
蜀036	庞统	SR	1.5	枪兵	伏	4	8	连环のススメ	6
蜀037	庞统	R	1	枪兵	伏	1	9	连环の计	6
蜀038	穆皇后	UC	1	骑兵	魅	1	5	忠诚の舞	4
蜀039	孟达	C	1	枪兵	连	3	5	反逆の狼烟	4

蜀

编号	名前	稀有度	COST	兵种	特技	武力	知力	计略	必要士气
旧 086	雷铜	C	1.5	枪兵	–	5	5	落雷	6
旧 087	刘禅	UC	1	步兵	活	1	1	勒命	4
旧 089	刘备	R	1.5	枪兵	魅	4	6	桃园の誓い	7
旧 160	刘备	SR	1.5	枪兵	魅	5	6	奋起の大号令	6
蜀 040	刘备	SR	2	枪兵	活・魅・募	6	7	刘备の大德	6
蜀 041	刘备	R	1.5	枪兵	魅・募	4	7	桃园の誓い	7
群雄英杰 002	刘备	ST	1.5	枪兵	魅	5	5	指挥	5
LE008	刘备	LE	2	枪兵	活・魅・募	6	7	刘备の大德	6
LE009	刘备	LE	1.5	枪兵	魅・募	4	7	桃园の誓い	7
EX001	刘备	EX	1.5	步兵	魅	5	5	指挥	5
旧 090	刘封	C	1	枪兵	–	3	3	大车轮战法	4
蜀 042	刘封	C	1.5	骑兵	–	5	4	强化战法	4
蜀 043	廖化	C	1	骑兵	–	3	4	奋激战法	3

吴

编号	名前	稀有度	COST	兵种	特技	武力	知力	计略	必要士气
吴 001	阚泽	C	1	枪兵	伏	2	6	命がけの推举	2
旧 092	韩当	C	1	弓兵	–	3	3	精神统一	4
吴 002	韩当	UC	1	弓兵	栅	3	3	强化战法	4
旧 093	甘宁	SR	2	攻城兵	勇	8	2	奋起战法	5
吴 003	甘宁	R	2	弓兵	勇	8	2	双弓麻痹矢战法	5
吴 004	甘宁	UC	2.5	弓兵	勇	8	6	强化战法	4
吴 005	虞翻	C	1	弓兵	栅	1	7	火计	7
吴 006	黄盖	UC	1.5	枪兵	–	6	4	强化战法	4
吴 007	吴景	C	1	弓兵	–	3	5	远弓麻痹矢战法	4
吴 008	吴国太	R	1	枪兵	栅・魅	1	5	防栅小再建	3
吴 009	吴夫人	SR	1	弓兵	栅・魅	1	8	贤母の助け	5
吴 010	周姬	SR	1	弓兵	魅	2	8	戒めの炎	5
吴 011	周泰	R	2	枪兵	栅	7	4	汉の意地	4
旧 163	周瑜	R	1.5	骑兵	–	3	8	火计	7
吴 012	周瑜	SR	3	弓兵	伏・魅	8	10	最期の业炎	4
吴 013	周瑜	R	2	弓兵	伏・魅	6	9	赤壁の大火	7
吴 014	朱桓	C	1.5	弓兵	–	5	6	火计	7
吴 015	朱然	UC	1.5	弓兵	栅	4	7	防栅再建	6
吴 016	朱治	C	1	弓兵	–	2	6	再起の拥护者	4
旧 103	小乔	SR	1	弓兵	魅	1	4	远矢の舞い	5
吴 017	小乔	R	1	步兵	栅・魅	2	4	江东の小华	2
吴 018	小乔	UC	1.5	步兵	栅・魅	2	4	流星の仪式	5
旧 105	蒋钦	C	1.5	弓兵	–	5	3	远弓战法	4
旧 106	诸葛瑾	UC	1	弓兵	栅	1	8	孙吴の再编	4
吴 019	徐盛	UC	2	步兵	栅	7	7	麻痹矢战法	4
旧 165	徐夫人	UC	1	步兵	魅	1	6	仇讨ちの命令	4
吴 020	祖茂	C	1.5	骑兵	–	5	4	孙武の身代わり	3
吴 021	孙桓	UC	1	枪兵	–	3	6	火计	7
旧 108	孙权	SR	2	弓兵	栅・魅	5	8	守城の名君	4
旧 109	孙权	R	1.5	弓兵	栅・魅	4	6	若き王の手腕	6
吴 024	孙权	R	1.5	弓兵	魅	5	6	若き王の手腕	6
吴 025	孙权	UC	1.5	弓兵	栅・魅	4	6	守城の名君	4
群雄英杰 003	孙权	ST	1.5	弓兵	魅	5	5	指挥	5
吴 022	孙坚	SR	2.5	枪兵	魅・勇	8	7	我が尸を越えよ	5
吴 023	孙坚	R	2	骑兵	魅	7	6	天启の幻	7
吴 026	孙策	SR	2.5	骑兵	魅・勇	9	3	小霸王の进击	5
吴 027	孙策	R	2	骑兵	魅・勇	7	4	小霸王の蛮勇	5
吴 028	孙策	R	2	枪兵	魅・勇	7	4	雄飞の时	4
EX009	孙策	EX	2	步兵	勇	8	3	小霸王の蛮勇	5
旧 112	孙尚香	R	1.5	枪兵	魅	5	4	吴への援军	5
旧 170	孙静	C	1	弓兵	栅	2	6	强化战法	4
旧 113	大乔	SR	1	弓兵	魅	1	4	封印の舞い	12
旧 114	大乔	UC	1.5	弓兵	魅	1	6	流星招来	7
吴 029	大乔	R	1	弓兵	魅	2	4	江东の大华	4
吴 030	大乔	UC	1	弓兵	魅	2	6	远弓の舞い	4
EX003	大乔 & 小乔	EX	2	弓兵	栅・魅	2	6	流星招来	7
吴 031	太史慈	SR	2.5	弓兵	勇	9	4	乱れ击ち	4
吴 032	太史慈	R	2	弓兵	勇	8	4	天衣无缝	6

吴

编号	名前	稀有度	COST	兵种	特技	武力	知力	计略	必要士气
旧 116	张郃	UC	1	弓兵	栅	1	9	防栅强化	4
旧 117	张昭	R	1	弓兵	栅	1	9	防栅再建	6
吴 033	陈武	C	1.5	枪兵	勇	5	3	汉の意地	4
吴 034	陈普	UC	1.5	弓兵	栅	5	5	远弓战法	4
吴 035	丁奉	C	1.5	弓兵	–	6	4	麻痹矢战法	4
旧 121	董袭	C	1.5	弓兵	–	5	4	汉の意地	4
吴 036	潘璋	C	1	枪兵	伏	3	5	强化战法	4
吴 037	陆逊	R	2	枪兵	栅	5	9	夷陵の炎	7
旧 124	凌操	C	1	弓兵	–	3	3	麻痹矢战法	4
吴 038	凌统	C	1.5	枪兵	–	5	4	强化战法	4
EX006	凌统	EX	1.5	骑兵	–	5	2	仇讨ち	4
吴 039	吕范	C	1	步兵	伏	2	7	火计	7
旧 128	吕蒙	R	2	弓兵	栅	7	4	吴下の阿蒙	5
吴 040	吕蒙	SR	2.5	弓兵	栅	8	9	麻痹矢の大号令	7
吴 041	吕蒙	UC	1.5	枪兵	–	5	5	吴下の阿蒙	5
旧 129	鲁肃	UC	1.5	弓兵	栅	4	8	指挥	5
吴 042	鲁肃	R	1.5	枪兵	栅	4	8	同盟缔结	2

凉

编号	名前	稀有度	COST	兵种	特技	武力	知力	计略	必要士气
凉 001	阎行	UC	1.5	骑兵	–	6	4	雷光の如く	4
凉 002	王异	R	1.5	骑兵	栅・魅	4	5	金城铁壁	4
凉 003	贾诩	R	1.5	骑兵	伏	4	8	虚诱掩杀の计	5
凉 004	华雄	R	2	骑兵	勇	8	4	恶鬼の暴剑	3
凉 005	韩遂	C	1.5	骑兵	–	5	6	反逆の狼烟	4
凉 006	魏续	C	1	弓兵	–	3	4	悲屈な急袭	3
凉 007	牛辅	C	1	骑兵	–	3	3	悲屈な急袭	3
旧 180	严氏	UC	1	弓兵	栅・魅	1	6	恶女の剧毒	5
凉 008	高顺	UC	2	骑兵	–	8	2	陷阵营	3
凉 009	侯成	C	1	骑兵	–	4	1	强化战法	4
旧 183	胡车儿	C	1.5	步兵	–	7	1	悲屈な急袭	3
凉 010	蔡文姬	SR	1	步兵	魅	2	7	望乡の歌	5
凉 011	蔡邕	C	1	骑兵	栅	1	8	封印の计	3
旧 186	徐荣	UC	1.5	骑兵	–	6	4	恶逆无道	3
旧 188	貂	UC	1	步兵	伏・魅	2	6	诱惑	5
凉 012	貂	UC	1	步兵	伏・魅	2	7	堕落の舞い	5
旧 189	宋先	C	1	步兵	–	4	3	悲屈な急袭	3
凉 013	臧霸	C	1	骑兵	勇	3	4	火事场の马鹿力	4
旧 191	张绣	C	1.5	骑兵	伏	5	5	悲屈な急袭	3
旧 192	貂禅	R	1	骑兵	栅・魅	1	5	破灭の舞い	5
凉 014	貂禅	SR	1.5	弓兵	魅	2	5	倾国の舞い	7
凉 015	张辽	R	2	骑兵	–	7	6	人马一体	3
EX005	张辽	EX	2	骑兵	勇	7	4	猪突猛进	3
凉 016	陈宫	UC	1.5	弓兵	栅	7	4	破灭的な献策	3
凉 017	董卓	SR	2	骑兵	魅	7	7	暴虐なる霸道	5
凉 018	董卓	R	2.5	骑兵	魅	8	7	人马の大号令	7
凉 019	董白	UC	1	骑兵	魅	2	5	退路遮断	2
凉 020	马玩	C	1.5	骑兵	–	5	5	火事场の马鹿力	4
凉 021	马岱	R	1.5	骑兵	–	6	5	不屈の忠义	3
DS003	马岱	DS	1.5	骑兵	伏	5	5	看破	2
凉 022	马超	R	2.5	骑兵	勇	9	5	全军突击	7
EX006	马超	EX	2.5	骑兵	–	8	6	全军突击	7
旧 198	马铁 & 马休	C	1	骑兵	–	3	3	人马一体	3
凉 023	马腾	UC	1.5	骑兵	魅・勇	5	5	西方の乱	4
凉 024	庞德	UC	2	骑兵	–	8	3	猪突猛进	3
凉 025	李傕 & 郭汜	C	1.5	弓兵	–	6	2	悲屈な急袭	3
凉 026	李儒	UC	1	弓兵	栅	1	8	暗杀の毒	4
凉 027	吕姬	SR	1.5	骑兵	魅・勇	5	3	天下无双・改	5
凉 028	吕布	SR	2.5	骑兵	勇	10	2	赤兔咆哮	4
凉 029	吕布	R	2.5	弓兵	勇	10	2	飞将の神弓	4

袁

编号	名前	稀有度	COST	兵种	特技	武力	知力	计略	必要士气
旧 206	袁兄弟	C	1	骑兵	–	3	4	迹目争い	3
袁 001	袁术	UC	1	弓兵	栅・募	1	4	伪帝の勒命	3

袁

编号	名前	稀有度	COST	兵种	特技	武力	知力	计略	必要士气
袁002	袁绍	SR	1.5	枪兵	魅·募	5	5	大兵力の大爆进	6
袁003	袁绍	R	1.5	骑兵	魅·募	5	5	荣光の大号令	6
袁004	於夫罗	UC	1	骑兵	–	3	3	多势の攻め	4
旧210	郭图	UC	1	弓兵	伏	2	7	责任转嫁	3
袁005	颜良	R	2	骑兵	勇	8	3	先阵の誉れ	5
袁006	麹义	UC	1	枪兵	–	3	3	多势の攻め	4
袁007	许攸	C	1	攻城兵	连	3	6	香车战法	2
袁008	纪灵	UC	1.5	骑兵	募	6	4	多势の攻め	4
袁009	高览	C	1	枪兵	–	3	3	一番枪	3
袁010	淳于琼	UC	1.5	枪兵	募	6	3	乌巢の断末魔	4
DS005	淳于琼	DS	2	弓兵	募	7	5	反逆の狼烟	4
袁011	审配	C	1	步兵	栅	2	7	外堀决坏	6
袁012	甄洛	SR	1	弓兵	魅	2	5	净化の计	3
袁013	沮授	C	1	弓兵	栅	1	9	封印の计	3
袁014	张勋	UC	1.5	骑兵	募	5	2	大量生产	4
袁015	张郃	UC	1.5	枪兵	–	6	5	一番枪	3
袁016	陈琳	R	1	枪兵	–	2	8	檄文	3
袁017	田丰	R	1.5	步兵	伏	4	9	隙无き攻势	5
袁018	田丰	UC	1	攻城兵	伏	2	8	水计	7
袁019	蹋顿	C	1.5	弓兵	–	6	3	强化战法	4
袁020	文丑	R	2	骑兵	勇	8	3	士气旺盛	4
袁021	逢纪	C	1	攻城兵	–	3	7	自爆	3
袁022	刘备	UC	1.5	枪兵	活·魅	5	5	迅速な转进	3

他

编号	名前	稀有度	COST	兵种	特技	武力	知力	计略	必要士气
他001	啊会喃	C	1	骑兵	活	3	1	强化战法	4
他002	于吉	R	1	步兵	伏	1	8	降雨	3
他003	王允	UC	1	步兵	2	8		连环の小计	5
他004	鄂焕	C	1.5	步兵	勇	7	2	强化战法	4
旧225	何进	C	1	步兵	–	3	1	何进の大号令	4
他005	华佗	SR	1.5	步兵	–	6	8	神医	5

他

编号	名前	稀有度	COST	兵种	特技	武力	知力	计略	必要士气
旧227	何太后	C	1	步兵	魅	1	3	甘い色香	2
他006	金环三结	C	1	象兵	活	3	1	强化战法	4
旧131	邢道荣	C	1	步兵	活·勇	4	1	强化战法	4
他007	献帝	R	1	步兵	栅·魅	1	5	勒命	4
旧133	黄祖	C	1.5	步兵	伏·活	5	3	麻痹矢战法	4
他008	公孙瓒	UC	1.5	骑兵	魅·募	5	5	白马阵	4
他009	皇甫嵩	UC	1.5	枪兵	–	5	5	贼军讨伐令	5
他010	兀突骨	R	2.5	象兵	–	9	1	猛进の大号令	5
他011	司马徽	R	1	弓兵	–	1	8	师の教え	3
旧229	十常侍	UC	1	步兵	伏·栅	1	8	密通の计	4
他012	周仓	C	1	枪兵	活	3	1	强化战法	4
他013	祝融	R	2	象兵	魅	7	3	巨象猛进	3
他014	带来洞主	C	1.5	象兵	活	5	3	はじき战法	3
他015	朵思大王	UC	1.5	象兵	伏	5	6	毒泉の针	4
他016	张角	SR	1	步兵	魅	2	8	太平要术	6
他017	张任	C	1.5	弓兵	伏	6	6	强化战法	4
DS004	貂禅	DS	1.5	弓兵	魅	3	7	挑发	3
他018	张宝	C	1	步兵	–	3	7	大风	3
他019	张梁	C	1	步兵	–	5	1	黄巾の群れ	3
旧142	张鲁	UC	1	弓兵	栅	1	5	五斗米道	4
旧143	程远志	C	1	步兵	活	3	2	黄巾の群れ	3
他020	董荼那	C	1	弓兵	活	3	1	强化战法	4
旧144	南华老仙	UC	1	步兵	活·魅	1	8	金仙丹	6
旧145	裴元绍	C	1	骑兵	活	2	1	强化战法	4
他021	忙牙长	UC	1.5	象兵	勇	5	2	神速战法	4
他022	木鹿大王	UC	2	象兵	勇	8	1	はじき战法	3
他023	孟获	SR	2.5	象兵	活·活·活	6	2	南蛮王の大号令	5
他024	孟优	C	1.5	象兵	–	6	2	象の休息	3
旧146	刘璋	C	1	步兵	栅·魅	1	3	援军	6
他025	刘表	C	1	弓兵	栅·魅	1	7	指鹿为马の计	3
他026	吕布	SR	3	骑兵	勇	10	1	天下无双	6
EX007	吕布	EX	1.5	骑兵	–	3	1	てんかむしょー	6
他027	卢植	UC	1.5	骑兵	栅	3	8	师の教え	3

计略列表

计略名	必要士气	效果	效果时间
恶逆无道	3	自身武力上升6点,效果中自己的城受到伤害	智力时间
仇讨ち	4	自身武力上升1-19,撤退时敌方数量越多效果越强	智力时间
迹目争い	3	自身武力上升6点,进入随机移动状态，效果后自己撤退	智力时间
一番枪	3	自身武力上升2点,当效果消失时士气自动增加2点	智力时间
一骑当千	5	自身物理上升7点,并且不会受到敌方计略影响	智力时间
乌巢の断末魔	4	自身武力上升1~20，持续过程中如果自己撤退，那么士气会降到0	智力时间
火事场の马鹿力	4	自身武力上升4-20,自己城的耐久值越少效果越明显	智力时间
陷阵营	3	自身武力上升1-13点,对城和栅栏的攻击力上升,同时自己城的耐久值越少其效果也越明显	智力时间
魏武の强兵	3	自身武力上升3点	智力长时间
魏武の强	4	自身武力上升3点	智力长时间
强化战法	4	自身武力上升4点	智力时间
巨象猛进	3	自身武力上升8点,移动速度加快,发动效果中，部队会一直向着发动时面对的方向移动	智力时间
吴下の阿蒙	5	发动后,自身的武力徐徐上升	智力时间
士气旺盛	4	自身武力上升2-16点,效果跟发动时的士气成正比	智力时间
质实刚健	3	自身武力上升 3点,并且不会受到敌方的计略影响	智力时间
人马一体	3	自身武力上升2点,移动速度上升并且不会受到枪兵的迎击	智力时间
精神统一	4	自身武力上升4点,并且使敌方计略效果消失	智力时间
先阵の誉れ	5	自身武力上升5点,效果消失时自动增加4点士气	智力时间
多势の攻め	4	自身武力上升3-10点,效果和发动时的士气成正比	智力时间
猪突猛进	3	自身武力上升6点,移动速度上升,发动效果中，部队会一直向着发动时面对的方向移动	智力时间
はじき战法	3	自身武力上升4点,移动速度加快,并且能够把敌人弹得更远	智力短时间
反逆の狼烟	4	自身武力上升10点，发动时我方部队会随机撤退一个，如果已经没有能够撤退的部队了，那么武力只能上升1	智力时间
卑屈な急袭	3	自身武力上升1-14点,敌方的士气越少效果越大	智力时间
乱れ击ち	4	自身武力上升4点,射程内的所有敌部队进行弓攻击	智力时间
无血开城	3	对城的攻击力大幅上升，但是自身武力下降，当时间越少时，效果越大	智力时间
若き血の目觉め	3	自己的武力上升为部队中蜀国武将中最高武力+2。如果武力能够上升7以上，那么就可以进行全方向的无敌枪攻击	智力时间
恶鬼の暴剑	3	自身武力10点上升,效果中自己的城池会受到伤害	智力时间
汉の意地	4	自身物武力上升10点,发动后自身撤退	智力时间
鬼神降临	5	自身武力上升1-35,武力上升值超过15的话那么速度也会上升	智力时间
小霸王の进击	5	自己的兵力全恢复，武力上升5，智力上升4，移动速度上升，突击产生的伤害值变高。使用完毕后，武将变为撤退状态	智力时间
小霸王の蛮勇	5	自身武力上升10点,移动速度上升,发动后自身撤退	智力时间

计略名	必要士气	效果	效果时间
赤兔咆哮	4	自身武力上升25.移动速度上升.发动效果中，部队会一直向着发动时面对的方向移动	智力时间
刹那の怪力	3	自身武力上升10点	智力短时间
天衣无缝	6	自身武力上升10点.智力上升4点.移动速度加快	智力时间
てんかむしょー	6	自身武力上升10点.移动速度上升.并且恢复兵力	智力时间
天下无双	6	自身武力上升14点.移动速度上升.并且恢复兵力	智力时间
天下无双.改	5	自身武力上升10点.移动速度上升.并且恢复兵力	智力时间
白银の狮子	6	自身武力上升5点.移动速度上升.突击带来的伤害增加	智力时间
飞将の神弓	4	战场中所有己方部队撤退，撤退部队的武力会加成在自身武力上。当武力上升值达到15以上时，射箭可以让敌人的移动速度下降	智力时间
雄飞の时	4	自身武力上升10点.但是效果要等发动技能之后一段时间才会起作用	智力时间
不挠不屈	5	自身武力上升5点且兵力恢复	智力时间
奋起战法	5	自身武力上升3点且兵力恢复	智力时间
奋激战法	3	自身武力上升3点且兵力恢复	智力时间
特攻战法	4	自身武力上升4点.对城的攻击力增加.但效果中强制前进	智力时间
黄氏加速装置	4	自身的移动速度上升	智力时间
神速战法	4	自身武力上升3点.移动速度上升	智力时间
蚩尤の如く	4	自身武力上升2点.移动速度上升.维持突击状态的话武力会上升	智力时间
神速大车轮	4	自身武力上升3点.用枪进行全方向无敌攻击.并且移动速度上升	智力时间
大车轮战法	4	自身武力上升4点.用枪进行全方向无敌攻击	智力时间
不动大车轮	5	自身武力上升5点.用枪进行全方向无敌攻击.但效果中无法移动	智力时间
乱れ大车轮	4	自身武力上升6点.用枪进行全方向无敌攻击.效果中变为随机移动状态	智力时间
远弓麻痹矢战法	4	自身武力上升2、射箭可降低敌人的移动速度，并且弓的射程变长	智力时间
双弓麻痹矢战法	5	自身武力上升4、射箭可降低敌人的移动速度，并且可以同时攻击两个部队	智力时间
麻痹矢战法	4	自身武力上升4点.射箭可降低敌人的移动速度	智力时间
远弓战法	4	自身武力上升5点.并且弓的射程变长	智力时间
零距离战法	4	自身物武力上升7点.弓箭的射程变短	智力时间
防护战法	4	攻击自己的武将武力越高，伤害减少越多	智力时间
变化の术	4	自己的武力变为和敌方最高武力的武将相同	智力长时间
伪帝の勅命	3	战场中，除了自己以外的最高武力同伴的武力上升10，效果中兵力缓缓减少	智力时间
香车战法	2	自身的移动速度上升.但强制前进	智力时间
恶女の剧毒	5	范围内的敌兵徐徐减少.进入城内后效果消失	智力时间
暗杀の毒	5	范围内的敌兵徐徐减少.进入城内后效果消失	智力时间
指鹿为马の计	3	范围内的敌兵智力下降10	一瞬
云散の计	3	范围内敌人的计略效果消失	智力时间
云散雾消の计	6	范围内敌人的计略效果消失 .武力下降3	智力时间
虚脱の连计	6	范围内敌兵武力下降4点.且移动速度下降	智力时间
玄妙なる防卫	5	范围内敌兵武力下降3点	智力时间
弱体化の计	5	范围内敌兵武力下降4点	智力时间
弱体化の小计	4	范围内敌兵武力下降4点	智力时间
弱体化の连计	4	范围内敌兵武力下降4点	智力时间
守成の名君	4	范围内敌兵对城的攻击力下降	智力时间
只眼の睨み	5	范围内敌兵武力下降5点	智力时间
石兵八阵	4	使范围内的敌人进入随机移动状态	智力时间
退路遮断	2	范围内的敌人无法返回城内	智力时间
毒泉の计	4	范围内敌方最高武力武将的武力下降4，兵力缓缓减少，当武将返回城内后，兵力减少效果消失	智力时间
封印の计	3	范围内敌人无法使用计略	智力时间
望乡の歌	5	范围内敌将的兵力缓缓减少，进入城内后效果消失。并且，计略持续效果中己方城池受到伤害	智力时间
暴勇の报い	5	范围内敌方武力下降10点.且移动速度下降	智力时间
密通の计	4	范围内敌将武力下降3，智力下降2，移动速度减慢，发动时敌方的士气增长2	智力时间
诱惑	5	战场内武力最高的敌方部队武力和智力下降5点.并且移动速度降低	智力时间
离间の计	6	范围内敌方武力减少4点.智力减少3点.移动速度降低	智力时间
连环の计	6	范围内敌方移动速度降低	智力时间
连环の小计	5	范围内敌方移动速度降低	智力时间
连环のススメ	6	范围内敌方智力下降8点.移动速度降低	智力时间
蜀への诱导	3	吸引范围内的敌人走向自己	智力时间
檄文	3	吸引范围内的敌人走向自己	智力时间
挑发	3	吸引范围内的敌人走向自己	智力时间
长坂桥の仁王	6	自身武力上升7点.并吸引范围内的敌人走向自己	智力时间
戒めの炎	5	给予范围内的敌人以伤害。计略键按下一段时间以后发动。	一瞬
夷陵の炎	7	给予范围内的敌人以伤害	一瞬
火计	7	给予范围内的敌人以伤害	一瞬
最期の业炎	4	给予范围内的敌人以伤害.发动后自身撤退	一瞬
自爆	3	给予范围内的敌人以伤害.发动后自身撤退	一瞬
赤壁の大火	7	给予范围内的敌人以伤害	一瞬
水计	7	给予范围内的敌人以伤害	一瞬
外堀决坏	6	给予范围内的敌人以伤害	一瞬
大水计	7	给予范围内的敌人以伤害	一瞬
守护の刚雷	8	范围内落下5道雷击，每道雷击随机攻击一个敌将	一瞬
破坏の豪雷	8	范围内落下5道雷击，每道雷击随机攻击一个敌将	一瞬
落雷	6	范围内落下3道雷击，每道雷击随机攻击一个敌将	一瞬
仇讨ちの命令	4	己方除了自己以外武力最高武将的武力上升1－19，自己撤退的部队数量越多效果越明显	智力时间
勅命	4	己方除了自己以外武力最高武将的武力上升8	智力时间
殿.私の马を	3	己方除了自己以外武力最高武将的武力上升5，移动速度上升，效果完毕后自己从战场撤退	智力时间
命がけの推举	2	己方除了自己以外武力最高武将的智力上升5，效果完毕后自己从战场撤退	智力时间
甘い色香	2	范围内我方兵力恢复.但武力下降10点	智力时间
援军	6	范围内我方兵力恢复	一瞬
金仙丹	6	范围内我方兵力恢复	一瞬
黄巾の群れ	3	恢复自身兵力	一瞬
江东の小华	2	战场上我方武力最高武将受到的计略效果消失	一瞬
江东の大华	4	范围内我方受到的所有计略效果消失	一瞬
吴への援军	5	范围内吴军的兵力恢复	一瞬
净化の计	3	范围内我方受到的敌方计略效果消失	一瞬
象の休息	3	恢复自身兵力	一瞬

计略名	必要士气	效果	效果时间
忠义の援兵	5	回复范围内我方兵力，此效果可以突破兵力上限	一瞬
的确な援兵	3	范围内我方武力最高的部队兵力恢复	一瞬
不屈の忠义	3	恢复自身兵力	一瞬
五斗米道	4	复活己方他势力中的一名武将，如果有两名以上的他势力武将，则随机复活其一	一瞬
再起の拥护者	4	复活己方的一名武将，当撤退的武将有两名以上时，随机复活其一。复活的武将武力＋2	智力时间
再出击	4	复活己方的一名武将，当撤退的武将有两名以上时，随机复活其一	一瞬
西方の乱	4	暂时复活己方的一名武将，当撤退的武将有两名以上时，随机复活其一 复活的武将武力武力＋4、移动速度上升。效果完毕后，复活的武将再度撤退	智力时间
孙吴の再编	4	复活己方吴势力中的一名武将，如果有两名以上的他势力武将，则随机复活其一	一瞬
孙武の身代わり	3	暂时复活己方吴势力中的一名武将，如果有两名以上的他势力武将，则随机复活其一 效果完毕后，复活武将撤退	一瞬
太平要术	6	复活我方全部武将	一瞬
大量生产	4	复活我方所有带领攻城兵的将领，复活后移动速度上升	智力时间
防栅再建	6	修复我方被破坏掉的所有防栅	一瞬
防栅小再建	3	修复我方被破坏掉的一个防栅	一瞬
身代わり	3	暂时复活己方一名武将，效果完毕后，该武将撤退，当撤退的武将有两名以上时，随机复活其一	一瞬
防栅强化	4	我方栅栏强度加强	一瞬
何进の大号令	4	范围内我方武力上升4点，智力下降10点	智力时间
虚诱掩杀の计	5	范围内我方武力上升2–11点，敌方士气越少效果越明显	智力时间
贤母の助け	5	范围内我方武力上升2点，智力上升4点	智力时间
后方指挥	4	范围内我方武力上升3点	智力时间
指挥	5	范围内我方武力上升3点	智力时间
神医	5	范围内我方武力上升4点，受到敌方计略效果消失	智力时间
隙无き攻势	5	范围内我方武将武力上升3、效果完毕后，根据受到影响的己方武将数，士气成正比例上升	智力时间
刹那の号令	3	范围内我方武力上升3点	智力短时间
刹那の粘り	3	减少范围内我方武将的伤害，武力越高的武将效果越明显	智力短时间
全军突击	7	范围内我方武将武力上升2、移动速度上升、突击产生的伤害增加	智力时间
贼军讨伐令	5	范围内我方武将武力上升1～7，发动时的效果和我方在战场上的武将数成正比	智力时间
荣光の大号令	6	范围内我方武力上升2–8点，效果和使用时的士气成正比	智力时间
魏武の大号令	6	范围内我方武力上升3点	智力长时间
攻守自在	6	范围内敌将武力下降4、移动速度下降，如果范围内我方武将的数量比敌将多， 那么我方武将武力上升4、移动速度上升	智力时间
人马の大号令	7	范围内我方武力上升3点，速度上升，且不会受到枪兵的迎击	智力时间
大兵力の大爆进	6	范围内我方武将武力上升2～8，效果和范围内的武将数目成正比	智力时间
南蛮王の大号令	5	范围内我方武力上升5点	智力时间
霸者の求心	6	范围内我方武力上升5点	智力时间
八卦の阵法	6	效果随着范围内武将数变化。1名武将时：武力上升8、移动速度上升；2名武将时：武力上升5、 不受敌方计略影响；3名武将时：武力上升3、兵力慢慢回复；4名武将时：兵力回复	智力时间
暴虐なる霸道	5	范围内己方武将武力上升6、移动速度上升，效果持续中己方城池会受到伤害，伤害和我方受到该 计略影响的部队数成正比	智力时间
刘备の大德	6	范围内我方武力上升5点	智力时间
若き王の手腕	6	范围内我方武力上升5点	智力时间
我の尸を越えよ	5	范围内我方武力上升8点，发动后自身撤退	智力时间
桃园の誓い	7	范围内我方武将武力上升10，受到此计略影响的我方部队只要有一个撤退，那么其他所有受到影 响的部队都会撤退	智力时间
天启の幻	7	范围内无妨武将武力上升10，受到影响的部队在效果完毕后撤退	智力时间
奋起の大号令	6	范围内我方武力上升3点，并且恢复兵力	智力时间
特攻の大号令	6	范围内我方武力上升3点，对城攻击力提高，效果中强制前进	智力时间
神速の大号令	7	范围内我方骑兵武力上升3点，移动速度加快	智力时间
车轮の大号令	6	范围内我方枪兵武力上升3点，并且进行全方位无敌攻击	智力时间
麻痹矢の大号令	7	范围内我方弓兵武力上升4点，射箭会使敌方移动速度下降	智力时间
猛进の大号令	5	范围内我方武力上升6点，移动速度加快，发动效果中，部队会一直向着发动时面对的方向移动	智力时间
师の教え	3	范围内我方智力上升6点	智力时间
白马阵	4	范围内我方移动速度加快	智力时间
远弓の舞い	4	我方除了自己其他所有人弓攻击的射程延长	直到自己撤退
远矢の舞い	5	我方除了自己其他所有人弓攻击的射程延长	直到自己撤退
回复の舞い	7	我方除了自己其他所有人兵力回复	直到自己撤退
鼓舞の舞い	4	我军的士气上升速度加快	直到自己撤退
堕落の舞い	5	两军士气最大值下降	直到自己撤退
忠诚の舞い	4	除了自己外，其他己方武将最大兵力上升	直到自己撤退
悲哀の舞い	6	当同伴撤退时，一定时间武力上升2	直到自己撤退
飞天の舞い	5	我方除了自己其他所有人移动速度上升	直到自己撤退
封印の舞い	12	所有的敌人无法使用计略	直到自己撤退
倾国の舞い	7	给予敌军城池持续伤害	直到自己撤退
破灭の舞い	5	自己和敌军的城都受到伤害	直到自己撤退
流星招来	7	给予敌城伤害	一瞬
流星の仪式	5	给予敌城伤害，效果并不立刻发动	一瞬
金城铁壁	4	回复己方城池的耐久值，效果并不立刻发动	一瞬
玄妙なる反击	3	让自己的部队任一撤退一个，同时增加4点的士气。发动该计略的武将撤退时，士气变成0	一瞬
看破	2	范围内敌方计略发动无效化	一瞬
神算鬼谋	4	范围内敌人发动计略无效化，同时能反弹敌人的攻击计略。并且能够吸收对方消费的士气	一瞬
反计	2	范围内敌人发动计略无效化，同时能反弹敌人的攻击计略。	一瞬
大风	3	天气变成大风，火系计略伤害增加，使用计略消耗的士气减少1格	智力长时间
降雨	3	将天气变成雨天，水、雷系的计略攻击力上升，使用计略消耗的士气减少2格，火系计略威力降低	智力长时间
同盟缔结	2	增加士气槽3格最大值	战斗终了时
责任转嫁	3	让自己的部队任一撤退一个，同时增加4点的士气。发动该计略的武将撤退时，士气变成0	一瞬
泣斩马谡	5	士气上升8点，发动后自身撤退	一瞬
迅速＆转进	3	范围内的我方部队瞬间回城	一瞬

帝国历165年，被称为"完美的皇帝"的哈德里亚努斯凭借其超凡的智慧以及敏锐的判断力统治着祥和的罗马，但是拥有了地位和财富的哈德里亚努斯却总是感受到孤独，直到有一日，一个美丽的少年闯入了他的心扉，于是被称为贤明之君的古罗马皇帝哈德里亚努斯爱上了这个美丽的少年安提诺斯，为了与他共度余生，他在边境修建了一座神殿都市。可是有一天，哈德里亚努斯却突然放弃了自己的地位和所有财富，独自消失了在人们的视线之中……数年之后，渐渐荒废的神殿中传出了出现魔物身影的传闻，为了安抚民心，新皇帝随即下令调查这座被诅咒了的神殿。



光环收录

文 猫冢　编 琉璃　美编 紫枫

PSP　失落神殿 魔窟的皇帝

Lost Regnum 魔窟の皇帝

◆Ertain◆A・RPG◆2007年1月25日◆日版

◆1～2人◆416KB◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上

《失落神殿 魔窟的皇帝》是近半年来PSP上推出的又一款迷宫探索类的A・RPG。本作的风格与美式A・RPG非常相似，游戏中玩家将扮演古罗马帝国时代的冒险者，深入往昔由罗马皇帝哈德里亚努斯所建造的神殿都市，探索皇帝隐藏于迷宫深处的秘密。本作的操作较为复杂，一开始总给人有难以上手的感觉，不过一旦熟悉之后，就会发现这样的操作能带给玩家十足的爽快感，喜欢迷宫类冒险游戏以及美式A・RPG的朋友不妨试试本作。

操作指南

模拟摇杆	角色移动	模拟滑杆	角色移动
→、←	转动视角	START	打开菜单
↑、↓	切换装备道具	L+○/×/△/□	使用技能
△	重攻击	R+△	使用道具
□	轻攻击	R+□	投掷道具
×	跳跃	R+×	下蹲
○	调查/对话/迷宫中上、下楼	R+○	使用副武器
R	防御、切换视角为面对方向	下蹲中+模拟滑杆	翻滚

角色使用指南



高地战士

卡雷多尼亚(苏格兰在古时或诗中的别名)高地民族的战士，身材高大威猛使用双手持的大剑，速度虽然不快但依靠巨大的攻击力能够对敌人一击必杀。

攻击力 ★★★★★
耐久力 ★★★★☆
敏捷 ★★☆☆☆
精神力 ★★☆☆☆



角斗士

罗马帝国闻名遐迩的剑士，使用二刀流的双刀战斗，速度快，能在找到敌人的破斩后立刻给予强力一击。

攻击力 ★★★☆☆
耐久力 ★★★☆☆
敏捷 ★★★★★
精神力 ★★☆☆☆

亚马逊女战士



以弓箭盛名的亚马逊族的后裔，由于力量不高所以不擅长近战，但她高超的箭术也让敌人无法近身。

攻击力 ★★☆☆☆
耐久力 ★★☆☆☆
敏捷 ★★★★☆
精神力 ★★★★★

暗黑女战士



所属某秘密组织的女战士，该组织一切都是谜，惟一知道的就是组织中的人都能驯服潜伏在黑暗中的恶魔。装备剑与盾，擅长体术以及一些奇怪的咒术。

攻击力 ★★★☆☆
耐久力 ★★★★☆
敏捷 ★★★☆☆
精神力 ★★★☆☆

角色基本招式

本作中角色的基本招式非常复杂多变，可以通过轻攻击、重攻击以及角色当前行动组合出各种复杂的招式。四个角色的招式也各不相同，下面就为大家列表说明。

指令	高地战士	角斗士	黑暗女战士	亚马逊女战士
移动+△	气合拔	短距离肘击	水面蹴	矢刺
移动+□	埋身踢	低踢	逆蹴	速射
跑动中△	挑空	野蛮劈	钩爪	上踢
跑动中□	平斩	暗影突刺	二连足刀	跑射
跑动中□、□	–	–	–	潜射
跳跃中△	跳纵劈	跳跃十字	头盖割	跳射
跳跃中□	跳横劈	跳跃穿刺	扇斩	头射

指令	高地战士	角斗士	黑暗女战士	亚马逊女战士
翻滚中□	—	—	—	移步射
翻滚中△	—	—	—	移步重射
△	大振	强斩	逆手斩	远射
△(蓄力)	大转剑舞	—	—	狙击
△、△	大袈裟斩	十字斩	逆手突	—
△、△、△	—	杭打	逆手浑身	—
△、□	柄打	后手穿刺	足挂	—
△、□(蓄力)	—	剑舞	—	—
△、△、□	—	后手劈	狼牙	—
△、□、△	大剃	—	穿刺	—
△、□、△(蓄力)	升空斩	—	—	—
□	突	小突	直突	单射
□(蓄力)	击飞	—	—	—
□、□	脚折	二连小突	盾崩	连射
□、□、□	—	豪突	打震	曲芸射
□、△	一刀两断	倒地劈	回圆	射退1
□、□、△	—	爆发劈	—	射退2
□、□、△(蓄力)	—	—	—	三矢上演
□、□、□、△	—	—	—	射退3
□、□、□、△(蓄力)	—	—	—	四矢幕引
□、△、□	斩回	左勾拳	弹破	—
□、△、□(蓄力)	地突	—	—	—
□、△、△	—	旋转踢	旋风脚	—

能力点数分配

角色在升级后会获得一定的能力点数，这些点数可以加成到角色的10种能力。这10种能力分别为STR(力量)、DEX(器用)、VIT(生命力)、WIL(精神力)、RES(抵抗力)、大剑Master、2刀Master、剑盾Master、弓Master、道具知识。STR与攻击力有关，DEX与爆击、SP有关，VIT与HP上限、防御力有关，WIL与精神力有关，RES与抗性有关，大剑Master与装备大剑时的攻击力有关，2刀Master与装备二刀流时的攻击力有关，剑盾Master与装备剑盾时的攻击力有关，弓Master与装备弓时的攻击力有关，道具知识与使用道具时的效果有关。由于每个角色都有自己的战斗特点，这里就对每个角色的能力点数分配给大家一点儿建议：

高地战士

作为特攻型人物攻击力当然是首选的，因此STR、大剑Mater是主要强化对象，而防御力也是要注意的，可以采取STR和大剑Master加满，然后强化一点VIT的极端加法。

角斗士

一个以速度见长的角色，能力也倾向于平均分配，STR、DEX、VIT、2刀Master都是需要顾及的，由于该角色有增加爆击的特技，所以DEX可适当低些，但为了用爆击来提高伤害也可适当加些，不过归根结底还是看自己的喜好。

黑暗女战士

STR、VIT、剑盾为主要的加点能力，但这个角色的另一个特点便是其个别特技能在战斗中发挥重要优势，所以想充分利用其技能来作战的话可以将点数分配一些到WIL精神力上。

亚马逊女战士

作为远距离攻击角色弓Master自然是要加满的，而在STR和DEX的取舍上笔者点数更多地投入到了DEX，依靠更多的爆击来提升伤害。还可以为其投了一些点数在道具知识上。

战斗中的异常状态图览

	毒	HP徐徐减少
	暗黑	视野变窄
	激怒	不能使用特技
	恶梦	精神力徐徐减少
	耳鸣	无法看见地图
	恐慌	无法攻击
	睡眠	处于睡觉的状态
	麻痹	无法行动
	混乱	操作方向反转

特殊技能



游戏中每个角色除了丰富基本招式外还能使用效果华丽，附带各种效果的特殊技能。一开始每个角色只有两个技能，但每打过一个BOSS就会觉醒一个新的技能，最终每个角色都将拥有10个技能。由于每次技能只能装备4个，所以在选择上就要有所取舍。使用技能是要消耗精神槽的，同时技能也有冷却时间，也就是说使用某个技能后如果再想使用必须过一段时间，处于冷却时间的技能会闪烁，当闪烁停止了的话说明冷却时间已到，可以再次使用了。另外，技能也有经验值和等级，使用该技能就会获得技能经验并使其升级，升级后的技能威力会增加。

广场行动指南

箱子



箱子是广场上玩家的储物柜，这里是玩家惟一能更改装备、分配能力点数以及调配装备技能的地方。在迷宫探险中如果捡到新道具或者升级是不能即时装备和分配的，也只有在这里才能进行。

道具交换



在迷宫中打倒敌人会掉诸如碎片、屑、块等道具，将这些道具给广场上的瓦尔多可以与他交换道具，每个道具都有所需道具的种类和数量，而好道具所需的材料需要在游戏后期或者高难度下才能从敌人身上高概率打出。

装备合成

游戏中武器装备可以通过合成锻造来增强武器装备的能力，与广场的莉耶塔就可以进行武器装备的合成了，合成材料除了碎片外还有其他武器防具。合成时会出现一个三角装备能力图，每个角上都有一个数值，该数值在0～20间浮动，每种材料都有可能增减或不变这个数值，当前数值与相应位置的数值的和小于0或大于20时是无法合成的，比如三角的左上方初始数值为2，但某个材料左上方的附加数值是-3，其和为-1，那么这种情况下是无法合成。同理，如果该数值是18，而合成材料相应位置的数值是+3，那么之和超过20，这也是不能合成的。当数值调整适当，让三个位置的数值都是20时，该装备还会获得祝福效果，从而使能力大幅度提升。



冒险指南

游戏的流程十分的简单，基本遵照广场(与调查队长对话接受调查地点)→迷宫探索(进行调查)→广场(报告调查结果)的顺序便可使游戏轻松顺利地进行，所以下面的指南中就着重为大家指点一下每个迷宫的难点。

在公共广场和美女调查队长阿尔朵拉对话后得到第一个委托调查的迷宫地点——“建筑家の馆”，她还会给玩家一些必要的道具，别忘了拿取。



调查地点：建筑家の馆
迷宫难度：★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
总层数：5层

攻关指南：作为第一个迷宫，这里的难度很低。玩家可以利用这里先充分熟悉游戏的复杂操作。第一层中敌人只有一些小老鼠，轻松解决之；来到第二层会遇上BONZO，剧情后便可继续深入；第三层开始会出现一些人形怪，由于它们的移动速度很慢，注意不被夹攻也可轻松解决。最后来到第5层遇上昔日为哈德里亚努斯建造神殿都市的建筑师拉比鲁斯的灵魂。得到迷宫脱出道具后，便可以离开这个迷宫了。



从拉比鲁斯处得到另外8个迷宫的情报，向调查队长阿尔朵拉报告后便可以前往这8座迷宫了。由于这8座迷宫是同时出现在地图上的，因此从哪个开始探索就是玩家的自由了，不过最好按照自己的实力来量力而行。

调查地点：アヴィン通り
迷宫难度：★★☆☆☆☆☆☆☆☆
总层数：5层

攻关指南：这个迷宫的敌人仍然是以老鼠为主，不过数量上有所增加。如果遭到围攻，就马上使用角色的特殊技能来解围，如果使用附带效果的技能更能在突围后再将它们轻松解决。

BOSS战法：本迷宫的BOSS是一只大老鼠，它由于体形庞大所以行动较为迟缓，通常一套连招就能消耗其大部分的体力。本战中周围的那些小老鼠比较麻烦，优先解决。战胜BOSS后就能觉醒新技能了。

调查地点：列柱回廊
迷宫难度：：★★☆☆☆☆☆☆☆☆
总层数：5层

攻关指南：第一层中的敌人以蜘蛛为主，比起之前的老鼠来说，蜘蛛的移动速度相对有所提高，但是蜘蛛的体形比老鼠大，也更容易打击。第二层开始会出现陷阱，在地图上会以红色小点标示，如果不小心中了陷阱，伤害还是蛮高的，不过也可以利用陷阱来解决一些麻烦的敌人。后面出现的大剑男攻击力很高，不过由于其移动速度很慢，所以也不是什么大问题。



BOSS战法：本迷宫的BOSS是一只大蜘蛛，基本战法与上一个迷宫中的大老鼠差不多，依然是优先解决杂兵。战胜后觉醒新技能。

调查地点：メルクリオ塔
迷宫难度：★★★☆☆☆☆☆☆☆
总层数：5层

攻关指南：第一层的敌人以蝙蝠为主，除了数量比较多以外，没什么难的。第二层开始出现大锤男，他的攻击会附加麻痹效果，一旦中招，再加上周围敌人的围攻就很危险了。



好在他行动速度不快，看见其攻击就及时躲避吧。

BOSS战法： 本迷宫的BOSS是一只大蝙蝠，注意恢复角色的HP，基本没什么难度。战胜后觉醒新技能。

调查地点：トラキア墓地
迷宫难度：★★★☆☆☆☆☆☆☆
总层数：6层

攻关指南： 这个迷宫中的敌人多以僵尸为主，虽然它们行动上都很缓慢，但是一旦对角色形成围攻之势，就比较麻烦了。第二层敌人会出现弓箭手，应该优先解决。本关对于速度型角色来说没什么难点，但是如果玩家使用的是高地战士或亚马逊女战士的话，多少就有些头痛了，实在不行还是先练下级吧。



BOSS战法： BOSS是一只牛头僵尸，它的斩杀攻击力很高，不过它依然行动缓慢，所以注意躲开它的攻击后迅速采取反击就能轻松解决。战胜后觉醒新技能。

调查地点：アポロ神殿
迷宫难度：★★★★☆☆☆☆☆☆
总层数：6层

攻关指南： 从这个迷宫开始敌人的速度及攻击力上都有大幅提高，而且不少敌人的攻击还会给角色带来异常状态。多带一些"女神の祈り"。从第二层起，敌人开始大批量出现，不过，可以利用陷阱来消耗敌人的HP和数量。



BOSS战法： 本关的BOSS战是要和一群僵尸骑士战斗，这一战不但敌人人数众多，而且HP也都颇高，所以最好将他们引到较为狭窄的过道上逐个解决，不过也要小心被敌人逼入死角。全部击败后觉醒新技能。

调查地点：セラピス神殿
迷宫难度：★★★★☆☆☆☆☆☆
总层数：6层

攻关指南： 第一层出现的狗很麻烦，不但数量多、速度快，而且还会给角色造成激怒效果，不能使用特技时遭到围攻就很危险了。从第二层开始仍然可以利用陷阱战术大量消减敌人的HP和数量。

BOSS战法： BOSS是三个巨大牛头战士，他们不但速度快，攻击力高，而且HP也很多。最好还是把他们引入过道解决，还有多使用带麻痹属性的特技或道具攻击能降低本战的难度。

调查地点：豪商の家
迷宫难度：★★★★★☆☆☆☆☆
总层数：6层

攻关指南： 第二层中开始出现的双手剑敌人比较麻烦，不但速度快，攻击力也不低，小心不要被他们逼入死角，边跑边打的战术可能会比较有效。

BOSS战法： 这个迷宫的BOSS战很麻烦，杂兵的数量很多，而且速度很快，所以过道战术不一定好用，多使用角色的范围效果技能比较好。也可以考虑使用一些效果道具来限制敌人的行动在进行逐个击破。BOSS在进行了一连串的攻击后会有短暂的硬直，那就是攻击他的最好时机。

调查地点：皇帝の屋敷
迷宫难度：★★★★★☆☆☆☆☆
总层数：7层

攻关指南： 本迷宫中的敌人虽然速度慢，但是HP高也很麻烦，之前最好先把武器强化一下。这个迷宫中的敌人会使用多种多样的效果攻击，很麻烦，多带一些"女神の祈り"。从第二层开始，利用敌人AI不高的特点，陷阱战术依然会有效。第三层开始，敌人会投掷炸弹，所以千万不要因为贪刀而被炸死。



BOSS战法： 本战的BOSS是个盗贼头子，周围的盗贼杂兵人数很多，还会扔炸弹，不过可以利用这一点来屈死BOSS。先在BOSS周围

绕圈跑，引诱杂兵投掷炸弹，然后再迅速躲开，我们就可以看着BOSS慢慢被自己手下的炸弹给炸死了。

在调查完了8个迷宫后，从阿尔朵拉处得知出现了新的调查地点——“キュベル通り”，拿取支付品后就出发吧。

调查地点：キュベル通り
迷宫难度：★★★★★★☆☆☆☆
总层数：上、下共10层

攻关指南：从这个迷宫开始，敌人的强度又上了一个档次，而且到了第四层会出现需要消灭当层全部敌人才会打开的门。由于敌人数量上的大幅增加，角色装备的特技也应以带效果的范围技优先。这个迷宫需要先下5层，然后再向上5层来到斗技场。



BOSS战法：本迷宫的BOSS是两个巨人，虽然敌人皮糙肉厚，但由于其行动缓慢，所以并不比之前的BOSS难打。可以利用BOSS弯腰攻击角色时的硬直，绕到其身后一套连招，反复数次便可解决。

脱出迷宫后发现之前立于广场中央的环状门传出异样的光芒，通过这道门就能进入神殿，下一次需要调查的地点就在里面。进入里面的“参道”后，拉比鲁斯再次出现，他告诉主角，这里因为邪教拉马修特妄图利用这座都市作为据点侵略整个罗马，为此邪教的领导人神官玛鲁多库使用幻术迷惑了哈德里亚努斯，并将其封印在了这座神殿之中。如果要想解开封印，必须要先找到玛鲁多库。

调查地点：参道
迷宫难度：★★★★★★☆☆☆☆
总层数：7层

攻关指南：从这里开始敌人的攻击大多是带附加属性的，所以“女神の祈り”是必不可少的。进入迷宫前，武器也要进行必要地锻造提升能力。

BOSS战法：BOSS依然是一群僵尸骑士，虽然能力上有所提升，但是相信大家经过这么多战的洗礼，解决这几个家伙不是什么问题了。



探索完这个迷宫发现可以不需要回到广场去整备了，道具箱也被移到了迷宫中。这里也激活了环型之门，可以在广场和迷宫间来去自由。

调查地点：邪教徒の道
迷宫难度：★★★★★★★☆☆☆
总层数：8层

攻关指南：一进入就会遭到敌人的围攻加各种状态攻击，还是需要多利用陷阱战术来大幅消减敌人的HP和数量。从第三层开始出现的成群的弓箭手，很麻烦，他们站位很散，无法使用范围技一扫而光，注意躲避。

BOSS战法：本战的BOSS是两个巨大的魔物，它们不但攻速快、而且攻击力也很高，所以最好先使用麻痹攻击，然后再集中消灭其中一只。

调查地点：列柱の广间
迷宫难度：★★★★★★★★☆☆
总层数：8层

攻关指南：从第二层开始，打死敌人后会掉落效果蘑菇，应尽快逃离。后期出来的会使巫术的敌人比较麻烦，虽然巫术的攻击力比较高，但是这些巫术师的HP都很少，优先解决吧。



BOSS战法：本战的BOSS是邪教的教主神官，他一开始会召唤大量的杂兵，把杂兵清干净后他又会召唤出新的，所以最好把杂兵清理到只剩下一只，然后就集中火力攻打BOSS。当他体力减至三分之一时，他便会召唤出三头魔龙，小心躲开龙头的攻击后对BOSS发起全面的攻击吧。

调查地点：拝殿
迷宫难度：★★★★★★★★☆☆
总层数：8层

攻关指南：敌人依然数量众多，而且会给角色附加的效果越来越多。战法依然可以采用陷阱战术，其次就是多携带一些恢复药吧。



BOSS战法：BOSS又是一群皮糙肉厚的盔甲骑士，麻痹效果攻击依然有效。

调查地点：神巡りの回廊
迷宫难度：★★★★★★★★☆☆
总层数：6层

攻关指南：越来越多的楼层出现封印的门，需要将当层的敌人全部解决掉，也可以顺便做一下最后的练级和道具收集。

BOSS战法：这一次的BOSS是四只巨大的狮子，攻击力都很高，要小心它们的围攻，不过它们也都拥有所有体型大的BOSS的弱点——速度较慢，抓准时机到其身后一顿乱砍能造成较高的伤害。

调查地点：幽世の门
迷宫难度：★★★★★★★★★☆
总层数：8层

攻关指南：终于到了最后的谜宫，里面的敌人不论是强度上还是数量上都有了较大的提升，而且基本每一层都需要将敌人全灭后才能前往下一层，还是多利用陷阱战术吧。

来到“幽世の门”的最底层，见到了传说中的美少年安提诺斯的灵魂，原来他为奸人所害后，哈德里亚努斯一时间难以接受发了狂。若想要能解放哈德里亚努斯愤怒的灵魂，就只有将其打败。

最终BOSS战：作为最终BOSS的哈德里亚努斯，骑着马在场外跑时角色是无法攻击到他的，只有在其冲回场内攻击角色时，抓准时机躲到他的两个石头护卫身后，使其撞上护卫产生硬直时才能对其发动攻击，反复数次即可击败。之后会进入哈德里亚努斯的第二形态，没有骑马的哈德里亚努斯依然很难对付，他不但攻速快，而且没有硬直时间，最可恶的是他还会自动回复HP，总的来说这是一场恶战。不过，如果之前有好好锻造武器的话，这里的难度会下降很多。



取得胜利之后，终于迎来了大团圆的结局。哈德里亚努斯和安提诺斯的灵魂终于再次相逢，一起幸福地迈向了天堂……



多人模式

本作对应两人同时游戏，具体情况是一个人让自己的角色进入另一个人的游戏中共同作战。假设将一个人定为1P，另一个定为2P，2P要进入1P的进度。首先开启无线通信，然后两人都进入多人模式（マルチプレイ），接下来1P选择一个模式，2P选择ジョインゲーム，这样就可以两人一起游戏了。在多人模式下一个人可将自己的道具放入箱子里的交换栏里，这样另一个人就可以获取这些道具，如此一来可以实现高级别带低级别、高级别人物将好武器给低级别人物。

通关之后

通关之后单人迷宫模式（ダンジョンモードシングルプレイ）就可以使用了，同时难易度设定也会解禁。该模式下玩家可以随意去迷宫探险，迷宫的难度也可以自己选择，可以向高难度的HARD和HELL挑战，高难度下的迷宫敌人虽然变强了但掉的道具也相对好，对提升装备锻造有很大的帮助。而通关之后读档继续单人模式时人物的状态、技能、道具全部继承，只是难度升了一级。

文 宇轩 编 软饼干 美编 咕噜



满身肥肉、酒糟鼻子、爱吃大蒜、贪财如命。在游戏世界里，还有哪个主角拥有那么猥琐的长相呢？没错，我们的瓦里奥又回来了。这次可不是小游戏合集，而是正统的ACT游戏，利用NDS的触摸功能，本作一定会给你带来一次传统与创意相结合的完美体验。

NDS
怪盗瓦里奥 变相七杰
怪盗ワリオ・ザ・セブン
◆Nintendo◆ACT◆2007年1月18日◆日版
◆1人◆512M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

财宝们！我瓦里奥又来啦！

光环收录

要是哪天任天堂评选最臭名昭彰的游戏主角，恐怕非瓦里奥莫属了。自从翻身当了主角以后，这厮就到处贪人钱财，建造自己的城堡。那满屋子金灿灿的金币，恐怕连库巴见了都要咆哮自己没本事，放弃绑架改行抢劫算了！这不，都上电视了，在“BBTV感动2006年度猥琐人物”颁奖典礼上，瓦里奥一边挖着鼻孔一边炫耀着自己的财富。而此时此刻，他本人就躺在城堡的沙发上，静静欣赏着自己猥琐的模样。“我真是太帅了，迷倒一片小Loli啊！”他那么想着，随手换了个频道，屏幕上顿时出现了七个大字《绅士怪盗奥尔登》。好啊，竟然有人敢自称比我更绅士，这口气我一定要出！“噼里啪啦”一阵猛敲之后，这位大叔竟然捣鼓出了一个头盔，还取名叫“电视进入机”。新一轮的抢劫之旅又不可避免了……



瓦里奥七大变身技巧全揭露

如果没有变身系统，本作可算是一个完完全全的传统动作游戏。简单到不能再简单的操作，在普通状态下，瓦里奥只有跑动和跳跃两种动作，而且不可以二段跳，简直就一废柴。幸亏瓦里奥图谋不轨，一上来就从人家怪盗奥尔登手里抢了一根可以变身说话的手杖。在关卡中获得能力后，利用NDS的触摸屏在人物头上画出指定图案就可以让瓦里奥“吃咸梅干变超人”——翻了身了。瓦里奥可以获得的变身能力一共有7种，再加上本来的样貌，就是8种。下面我们就一起来看看宇轩为您准备的独家追踪报道——“怪人七面相”大揭密！

普通面相 怪盗

变身符号



变身能力 最开始获得变身手杖时的面相，只能进行移动、跳跃和冲撞攻击。本作中的冲撞攻击不再是跑动中按下对应按键，而是改成用触控笔点击瓦里奥身旁任意地方发动，即使不在奔跑状态下也可以。好处是可以在短时间内发动连续冲撞，但是在一些需要复杂操作的场合就显得比较别扭了。好在本作的关卡设置都比较的简单，基本不会让人感到手忙脚乱。



第一面相 宇航员

变身符号



变身能力 也是在第一关一开始不久就能获得的能力。穿上太空服的瓦里奥走起路来也极其不灵活，跳跃高度明显降低。但是，这套变装可以使用远程攻击的光线枪，只要点击屏幕任意方向，瓦里奥就会自动向那边发射出一道激光。无论是在探索、BOSS战还是解谜的时候都很有用处，可惜攻击力偏低，哪怕是一个低等级杂兵都要攻击很多次。



后期能力 升级激光枪能量束，使得激光拥有折射能力，后期解谜经常会用到。

第二面相 医生

变身符号



变身能力 听说过马里奥医生，没听说过瓦里奥医生吧。这次就让你们见识一下新时代医生的素质！其实这个能力也只是个解谜用 的变装，作用是利用特殊的扫描眼镜来看透原本看不到的东西。比如隐藏的通道和藏在墙壁里的大锤子，后者被砸一下可是不得了的。顺便说一下，前期医生不具备任何的攻击能力。



后期能力 超级瓦里奥医生拳，最凶猛的一招。只要点击屏幕即可发射，和冲撞相同。一下子从毫无攻击力到最强，反差还真是大啊。

第三面相 画家

变身符号



变身能力 画家属于那种解谜专用变装，只是在谜题需要的时候才会用到。一旦变身就不能做出任何移动，所以千万要注意周围的环境。变身成画家之后在屏幕上画□就能制造一块砖块，踩着它到达更高的地方。画家的专用变身符号则是制造一扇传送门，可以回到关卡的起点或记录点。其实画家还有一个更猥琐的秘密，只要你胡乱涂上一笔，就会看到一个“米田共”跑出来……实在是佩服老任恶搞到家了，第七话打BOSS的时候会用到。



后期能力 画一颗补血用的心，这样随时随地都可以回复HP了，瓦里奥果然是不死的啊。

第四面相 闪电

变身符号



变身能力 瓦里奥竟然变成了一个带电的刺头小子，即使在黑暗中也能看清楚周围的环境，打开宝箱（注：在黑暗中其他所有变装的特殊能力都是无效的）。点击屏幕任何地方都可以使出放电的技能，以照亮更大范围的屏幕，此时瓦里奥是无敌的。另外在解谜的时候也会用到该技能，比如第三章的司芬克斯问答。

后期能力 电光石火，放电技能的强化版本，射出的火花还具有攻击判定。不过这招很废，不推荐使用。



第五面相 哥斯拉

变身符号



变身能力 别以为瓦里奥大叔你穿了怪兽的马甲我就认不出你了。哥斯拉变装首先是重量变大了，一旦穿上它就能够穿透碎石平台掉到下层，也不怕雪天路滑了。还有就是喷火技能，使用方法和激光枪一样，只是攻击力更强，距离变短。标有火焰标志的红色石块也可以通过这个方法破坏。注意在水中喷火技能可是无效的哦。



后期能力 超级火焰，可以破坏蓝色火焰标志的石块，当然威力也更强。

第六面相 海盗

变身符号



变身能力 只能坐橡皮救生圈的海盗恐怕是最悲哀的海盗了吧。水下专用变身，使用后自动浮上水面。用触控笔从瓦里奥的身前滑向身后就能完成游泳动作，突破水流的阻碍。大叔的游泳动作实在优雅，值得欣赏。



后期能力 潜水艇，终于可以在水下自由移动了。另外点击屏幕任意地方为发射迅猛鱼雷，威力高。可惜只能用于对付水下敌人，遗憾啊。

第七面相 恶魔

变身符号



变身能力 大概是由于瓦里奥太胖了，即使长了翅膀也飞不起来，竟然需要用嘴吹麦克风才能直线上升，而且没有任何攻击能力，简直有辱了恶魔的大名。(撒旦：我绝对不承认我收过这样难看的小弟……)

后期能力 恶魔之翼，不必要再浪费口水，可以在空中自由飞行了，依然没有攻击技能。(路西法：还我的翅膀来……)



这八种面相还可以通过吃不同种类的钱币升级，最高等级为3级。升级后攻击技能的威力都有不同程度的上升，一些辅助技能也有成长。比如画家的画砖块技能，升级后停留时间比原来增加好几秒，对解谜更加有利。获得钱币的方法有3种，分别为攻击钱袋、星型砖块和敌人。无论是哪种，出现钱币的数量和种类都是随机的，完全视RP而定。

迷你小游戏

在前几作都需要花大量金钱才能购买的迷你小游戏，本作改成了开宝箱时随机出现。游戏一共有八个，难度根据宝箱内宝物价值的不同而改变。万一没玩过小游戏也不用担心，轻松躲过弹出来的三个炸弹就能再次打开宝箱了。只要不怕麻烦，总有一次能抽到自己拿手的小游戏。宝箱一共有三种，红色、绿色和紫色。红色宝箱是专门收集宝物用的，即使不获得也不对流程产生任何影响；绿色宝箱可以获得变身能力和后期技能；紫色宝箱是过关必要道具，一定要拿到。



迷你小游戏1 描图

在躲过两排激光的前提下，描完屏幕上所有空白的线条，共有三次失败的机会。图案的形状多种多样，难度提升后会更加复杂，只是对精度的要求比较低，即使稍微画出了线也没有关系。

迷你小游戏2 电流急急棒

貌似很多游戏里都会收录这个小游戏，专治手抖。点住蓝色的小球，在不超过白色线路范围的情况下拖到黄色的终点处即可。帕金森综合征患者勿玩。

迷你小游戏3 对号入座

拖动落下来的各种物品，使他们掉入正确的地方。具体是大蒜对应嘴巴、金币对应钱袋、大便对应马桶、钻石对应宝箱和棒球对应手套。按十字键的↑↓或XB还能调节下落的速度。考验的是玩家的判断力。

迷你小游戏4 数字连线

这个我们大概在幼儿园的时候都玩过，感动啊……（路人甲：到底是正太）只要把屏幕上的数字从小到大按顺序用直线连接起来即可。最后可以看到一副完整的图画，比如我经常就能画出一个“米田共”出来，汗。

迷你小游戏5 不死小强

简单来说就是快速点击屏幕上出现的小强，把它们踩死。在规定时间内踩死指定数目的小强就会自动过关。小强，你死得好惨啊！小强！

迷你小游戏6 拼图滑板

不用我多说了，就是大家常玩的9宫格拼图游戏。一般来说这个小游戏的难度都不是很大，最多移动5、6步就能够解决。

迷你小游戏7 夺宝奇兵

《新超级马里奥》和《马里奥64DS》里都收录过这个小游戏，目的是在规定时间内画出让瓦里奥到达钻石处的路线，然后点OK确定。前期很简单，到后期线条多了容易眼花。

迷你小游戏8 涂鸦

只有开启绿色宝箱，获得新的变装能力时才出现的小游戏。在规定时间内用指定颜色涂满空白地方即可，每种能力所需要画的图案和颜色是一样的，只是需要填涂的位置不一样而已。来不及画可以反复刷成小块的空白来涂。

流程重点及BOSS战解析

第一话 怪盗瓦里奥参上！

最初的关卡完全是为了让玩家熟悉游戏用的，一开始就能获得变身为宇航员的能力。吊在空中的救生船可以被打落变成垫脚的平台。不久就是第一话的BOSS战。BOSS的攻击方式为投掷炸弹和冲撞，完全没有威胁。当BOSS头顶的灯亮后变身为宇航员射击，再变回怪盗冲撞，如此反复3次。恭喜你，顺利通过第一关。注：如果你不知道在什么时候需要变身成什么能力的话就看屏幕的右下角，会有标记提示。



第二话 怪盗奥尔登的追击！

自己偷到的东西被别人抢了，奥尔登心里当然极为不爽。第二话开始后先推动箱子到墙边，然后蹲下爬进墙上的缝来到船仓的走廊，第二个变装“画家”入手。攻击大厅的吊灯可以使其下降，碰到障碍即破碎。利用石头能力压住4个机关打开电梯，在二楼获得新变装“医生”。第二话的BOSS战在机房内进行，先变身成宇航员，静等BOSS的眼睛睁开后射击，之后马上变成画家画石块压晕BOSS，然后接个盗贼的冲撞即可。整套动作一定要熟练，断一下就错过机会了。

第三话 迫近！古代石版的秘密！

进入馆内一路前进，到橱窗内部踏下机关后开启封闭的门。之后从开启的门到达司芬克斯处，见到这人面狮子，铁定要我们回答问题。问就问吧，它还装酷，必须先收集齐所有三种宝物才能有回答的资格。从它的座位底下爬过去，获得新变装“闪电”，然后就开始四处搜集三种宝物了。路上的问答机必须使用放电技能启动。问题随机抽取，答案也是手写输入。建议写之前先去找本日语入门书查查手写体的笔画，如果不按照笔画输入，即使写得一模一样系统也识不出来。以下是全部问题的答案。

问题	回答
いらないくだものは?	ようなし
いつもつかれたかおをしたどうぶつは?	くま
いるのにいないどうぶつは?	いぬ
ふふふふふふふふふ　って　どんなたべもの?	とうふ
とんでもないはやさでとぶむしは?	はえ
かげが10こもできるいきものは?	とかげ
2じになるとそらにでるものは?	にじ
でかけてもすぐにもどってくるいきものは?	かえる
そらにいるむしは?	くも
しんぶんのなかにいるとりは?	きじ
くびをしげているむしは?	あり
グレープはえいごアップルはなにご?	りんご
あさはあし4つ　ひるは2つ　よるは3つのいきものは?	にんげん
ひとをだますことがとてもうまいとりは?	さぎ
つかわないとみえなくてつかうとみえるものは?	めがね
うえのうえにあるのは?	あい



其实这些答案都是前面橱窗里所看到的东西，只要仔细观察就能发现。本话没有BOSS战。收集三个宝物交给狮子，连续答对司芬克斯的三个问题就可以了。

第四话 寻找！第三之男！

从开始处掉落下来，往右获得新能力“哥斯拉”。这里有许多雪地，走上去会一直滑到最后，可以使用画家技能画一块砖块来防止滑过头，也可以利用宇航员变装飘到很远的地方。找到四把钥匙，将红色区域的四个石门解开后来到BOSS处。此战如果掌握了要点非常简单，利用闪电放电时的无敌时间躲开BOSS的攻击，待中央黄色按钮弹出时，画出石头压住即可。正常躲雪球的方法是先用医生查看闪光的雪球，再变身成宇航员攻击，比较麻烦。



第五话 揭开！黄金三角之谜！

第一个场景使用喷火技能点燃三个烛台。获得医生的后期能力后使用超级瓦里奥医生拳（路人乙：那么拗口的名字你也想得出来）！通过黑色房间，利用各种能力进入上方的隐藏门。凡是遇到无路可走的地方均使用一下透视能力。当得到宝箱里的钥匙后拿到金银双币，进入BOSS战。注意多多利用医生和画家的后期技能，一般没有什么难度。BOSS战相当猥琐，首先变身为宇航员，当BOSS放出石头时攻击其头上的蓝色灯泡。之后立刻变身为医生，攻击特殊的石像。最后变身为哥斯拉猛烧BOSS内裤。汗，真是个怪叔叔。

第六话 停住！流水！

本关一开始首先要找到宇航员的后期技能折射光线，然后返回打开之前关闭的开关。



利用石头挡住所有的流水，就像这话的标题一样。有一个翘板的地方需要利用画家能力画出一块石头，把瓦里奥反弹上去。此次的BOSS是个怪花，先用光枪射击周围的光点，再利用跷跷板向上移动，最后还是让哥斯拉华丽地登场。KO！

第七话 识破！地狱之陷阱！

突然出现那么简单的一话，实在是让人想不到。在流程中可以获得隔热服和潜水艇能力，



之后立刻就是BOSS战。先把岩浆底部的三个石像全部破坏，再变身成医生将BOSS的炸弹反弹回去。等BOSS张开嘴后画出可爱的“米田共”让BOSS吃下，嘿嘿，看你还能忍受多久。

第八话 舞蹈！金发的美女！



本话的流程比较长，但没什么难点。变身为宇航员攻击灯泡可以让漂浮的幽灵实体化，后期还要借助它们获得紫色宝箱。BOSS战非常麻烦，可以说是整个游戏中的难点。一共分三个阶段：第一个阶段要先踩下机关，再使用超级瓦里奥医生拳攻击海豚；第二个阶段要把海豚反弹到针刺上；第三个阶段必须站在中间，抓住破绽的一瞬间攻击，有效时间非常短。如果一不小心被水流冲走，GOOD，胜败乃兵家常事，请大侠重新来过吧。

第九话 寻找！奇怪之馆！

此话有两场BOSS战，第一场在关卡开始后不久。方法是当BOSS冲刺时变身为医生攻击BOSS背后的开关，之后变回怪盗撞击BOSS。然后第九话的流程才算刚刚开始。利用闪电的放电技能给每一个设备都充完电，继续前进。最后是一场非正式的BOSS战，一边猛跑一边画砖块挡住怪盗的去路，胜利后第4块石版入手。

最终话 飞翔！最后的冒险！

先寻找到所有的蘑菇，踩扁之。进门，再接着想办法踩蘑菇，如此反复。后期有一处有很多红蘑菇的地方需要踩对顺序才能取得左上方的紫宝箱，顺序是左、左下、中下、中、右下、右、中上、左上。BOSS战也分三个部分，不过都到最后了，谁也不会去追究，拼命了！

第一场： 利用透视能力查看红色的眼睛，之后攻击。BOSS会流出悲痛的泪水，等注满眼泪后变身为潜水艇攻击BOSS。

第二场： 变身为宇航员，利用激光折射同时攻击到3个面具。

第三场： 还楞着干什么？直接使用哥斯拉喷火攻击BOSS，这个世界就清净啦。

结局在这里就不多透露了，有喜有悲，还是各位朋友自己看吧。说实话，这个游戏并没有期待中那么华丽，不过我们又能奢求什么呢？瓦里奥大叔，我们下次再见吧！



继两部《新牧场物语》之后，“《牧场》系列”的全新正统作品登陆NDS了。本作启动了3D化的界面和全触控操作，同时在游戏系统上也进行了改进。虽然可能让老玩家有些许的不适应，但熟悉后，相信大家一定能从中找到属于自己的乐趣来。

序章故事

移民船即将出港，在设定了性别、名字以及生日后，我们的主角登上了巨大的移民船，离开都市，开始了寻找新世界的旅途。虽然出发时万里晴空，但不久后天气却突然阴沉了下来，一场巨大的风暴袭来了……醒来后的主角发现自己身处一个神秘的海岸边。身旁的是慈祥的太郎（タロウ）老爷爷，他和他一家同样在船上遇难并漂流到了这里。接着太郎向主角介绍他的一家，先是媳妇菲蕾娜，然后是孙女娜塔莉和孙子艾露克，从他们口中得知，这里是一个没人居住的荒岛。虽然有点泄气，但太郎却很高兴，他认为他们正是为了寻找新天地而搭乘之前的移民船的，而这个岛屿作为新天地说来是再恰当不过了。接着太郎叫主角开垦上方的荒地，利用卖掉农作物的钱来发展这个岛屿。于是，众人在这个岛屿上的新生活开始了。

基本操作

第一天会出现小精灵教主角游戏的一些基本操作（选第2项为不看教学），在熟悉了操作后和牧场右上角的红色小精灵对话便结束教学。本作的操作和前几作差别很大，完全依靠触控笔。左边的十字键和右边的四个功能键分别对应主角装备的四种物品。当装备的是农具时按下功能键为装备农具，再按就是使用此农具。当装备的是物品时按下后主角会将物品举到头上，如果举起的是食品时再按一下主角会将举起的物品吃掉。角色的移动用触控笔来操作，点击所要前进的方向角色便会朝此方向移动，点击的点离主角近就是走动，远的话为跑动。捡地上的物品要先控制角色靠近，然后点击物品。而和村民对话，则当村民出现在屏幕里时点击他们就可以了。L/R键让角色朝前跑步，而SELECT键则控制工具作用点的显示（蓝色框）。

菜单介绍

日记	进行记录或读取。游戏中任何时候都可以记录，不过当你手上举着东西时是无法记录的。
リュック	背包，可整理背包内的物品。左下两个选项为食用和丢弃。
资产表	查看自己的资产情况。点击上方的图标还会改变查看的项目。从左到右分别是：资产情况、收支情况、家畜情况、料理一览、钓鱼一览、出荷一览、居民一览、矿石一览和建筑情况。
移动	将菜单选项移动到右边或是左边，按照个人习惯自行调整。

点击下屏的メニュ一便会出现主菜单。其中背包选项可说是游戏中最常用的选项，因为没有将物品拿出来的快捷键组合。背包里的操作也值得提一下，比如一个重叠多个相同物品的空格，点击物品一下后再点击其他空格是将其中一个物品放到该格子里来，点击两下是将其中一个物品放到其他空的物品栏内。点击后在屏幕停留一下后再点击其他空格是将所有物品都放到该格子上来，而点击后拖动物品到其他空格也有同样效果，不同的是可拖动到有物品的空格上来相互交换位置。

体力和满腹

本作中体力会在上屏直接显示出来，同时还增加了满腹度的概念。游戏中使用工具就会消耗相应的体力，而且初期消耗得十分多，连帮水壶加水都有可能让体力耗尽。初期回复体力只能依靠地上心型的药草，要不就回去睡觉，第2天会加满。体力用完后会晕倒自动回家睡觉，不过第2天起来时体力只会回复最大值的一半。满腹度则会随着时间而不断减少，要靠吃东西回复，在饭店开启前没有什么获得食物的途径，地上的药草只能加一点满腹度，且加到最大值的一半就无法再上升了。

电话的使用

在初期，房间内就拥有电话，不过这次电话的作用只和Wi-Fi通信有关。选项如下。

ランキング	参加各个项目的世界排名。除了常有的称号排名、出荷金额排名等，每周还会从单季收入和物品出荷数等众多排名中随机5个种类来排名。
ボイスチャット	语音聊天。
友达リスト	编辑自己的好友号码列表。
友达コード交换	通过NDS联机交换号码。

建筑

在第一年的春天，建筑家哥兰（ゴラン）会登场，而之后主角就可在他那里进行房屋的扩建工作了。当然，扩建房屋需要大笔资金和相应的资材。资材的获得除了在哥兰处购买外，就要利用到锤子和斧头。锤子可以将场地上的石块变成石料，同时还可将已经耕种过的土地锤回原样。而斧头则用来清除场地上的木材，劈碎后可获得木材，可卖掉也可扔进左下的资材收集屋。当然，你也可以花原价几倍以上的钱让哥兰为你提供材料（建造时选"木材も用意してもらう"）。

耕种

在春4日，老牧场专家太郎爷爷会来教导你耕种的方法。首先选背包后装备上锄头，然后按相应按键来使用锄头耕地。耕出9格地后对所耕之处使用种子。接下来装备水壶，去右边的河边装水后教在种子上后不断对话就可结束这次的教学了。每天重复浇水，随着时间的推移作物便会成熟，收获时只要点击作物将其放入背包就可以了。教学时间内太郎爷爷会给你三袋种子，不用完的话最后只会获得一袋。游戏中的农作物成熟条件有点变化，每个作物浇够一定的水和一定日期的阳光照射就会成熟，而浇了过多的水和晒过多的太阳作物就会消失……

出荷

春5日太郎会来教你出荷，房屋左下的就是出荷箱。将培育出的作物、家畜副产品等能举起的物品扔进去就能卖钱了。不过本作扔东西的方法很怪，你先在在背包里将物品装备上，然后点击相关物品后主角就会将物品举到头上，然后点物品朝你想要投掷的方向滑动，主角才会将物品扔出去。当然，点中出荷箱后系统会直接询问你是否将手上的东西出荷出去，选是便可。



增筑	说明
自宅の増改筑	扩建自己的房屋，扩建两次后可建造浴室和厕所。
とり小屋を建てる	建造鸡小屋。
动物小屋を建てる	建造牛羊小屋。
ペット小屋の増改筑	扩建饲料收集屋。
资材小屋の増改筑	扩建资材收集屋。
メーカー小屋を建てる	建造加工机小屋。
ビニールハウスを建てる	建造室内种植小屋。从商人那买到季节的太阳后就可以不受干扰地种植作物了。
道具箱の改造	在商店里购买了道具箱后可在这里进行改造，让容量增大。
冷藏库の改造	在商店里购买了冷藏库后可在这里进行改造，让容量增大。
整理棚の改造	在商店里购买了整理棚后可在这里进行改造，让容量增大。
おしゃれ箱の改造	在商店里购买了首饰箱后可在这里进行改造，让容量增大。
桥和道路的建设	这两个绿色的项目能让小岛的发展度大增，并将通往森林等各个地区的桥建造好，前往的地点也变多。

畜牧

在第一年春天，动物屋母女会搬来。不过想要养家畜，你还得先建造相应的鸡小屋和动物小屋，然后才能在母女处购买家畜进行饲养。饲养的过程没什么创新之处，每天都要喂食，食物可以是商店里购买牧草种子种出来的牧草，也可以花钱在母女处购买。然后是注意每天交谈和用刷子清洗，来增加好感度。好感度越高的动物在祭奠中获得优胜的几率就越大。

钓鱼

想要钓鱼首先得获得鱼竿，而要获得鱼竿就得培养和太郎老爷爷的好感度，每天和他对话。到一定程度后早晨你出门时会发生事件，太郎将打扫房间后发现的鱼竿送给你。装备好鱼竿后对准河边按键就会使用，当主角头上出现感叹号时赶紧再次按键，时机正确就能将鱼钓上来了。游戏中的垂钓地点很多，并有着鱼王存在。



挖矿

想要挖矿，你首先要建造两座桥，这样才能进入大地图左边的森林和山地，而矿场就在山腰的右边。本作的矿场类似GBA版的《矿石镇的伙伴》，整个矿场中没有敌人。每层有土地和石块，土地中隐藏着通往下一层的楼梯，各种钱币和黑色的草，要用锄头铲出来。而石块中则是各种矿石，根据层数的不同用锤子砸开可获得的矿石种类也不同。矿石中除了普通的出荷用宝石外，还有三种特殊的矿石：アダマンタイト、オリハルコン和贤者の石，是用做制造机械和首饰等的材料。矿场还有落穴存在，掉下1～2层的话对体力没什么大影响，但掉3层就要消耗一大半HP，掉落4层以上就直接体力消耗完毕回家了，建议每下一层都记录一下。

层数	可挖到的矿石
1～24层	アメジスト、ペリドット、ほたる石、めのう、サンドローズ、ムーンストーン、トパーズ、ルビー、エメラルド
25层	アダマンタイト（制作出荷机的材料）
26～49层	金、银、铜、ミスリル
50层	オリハルコン（做首饰的材料）
51－99层	アメジスト、ペリドット、ほたる石、めのう、サンドローズ、ムーンストーン、トパーズ、ルビー、エメラルド、金、银、铜、ミスリル。十分稀有的有ダイヤモンド、アダマンタイト、オリハルコン。
75层	什么都砸不到。
100层	贤者之石（建筑用材料）
101－199	アメジスト、ペリドット、ほたる石、めのう、サンドローズ、ムーンストーン、トパーズ、ルビー、エメラルド。
125层	アレキサンドライト
201～254	アメジスト、ペリドット、ほたる石、めのう、サンドローズ、ムーンストーン、トパーズ、ルビー、エメラルド。十分稀有的有ダイヤモンド、アダマンタイト、オリハルコン、アレキサンドライト、ピンクダイヤモンド。
255层	最底层，可获得一个镶嵌在农具上的宝珠。

农具改造和首饰

在祭典或是矿场中获得宝珠后，在早上来到商店和老板的儿子切里对话就可进行农具的改造。不同颜色的宝珠增加的能力也有所不同，每个类型的宝珠都有装载限制。切里那里还可制造首饰，在矿场收集到5个オリハルコン后进入商店就会发生剧情，然后就可锻造饰品了，不过一开始能锻造的饰品种类十分少。

宝珠	作用
赤耀珠	农具效果纵向范围+1
橙耀珠	使资财和农产品收获数+1，水壶容量增大
黄耀珠	使农具效果增强（比如斧头威力）
绿耀珠	体力消耗度－1
青耀珠	农具效果横向范围+1
蓝耀珠	可装备耀珠最大数量+5
紫耀珠	使用一次+2G

料理

在商店里能够买到料理台，之后在家里调查的话就可以进行料理的制作了。不过一开始可以制作的料理的种类很少，只有米饭等两种食物，想要制作其他料理只有学习。在建造了第一座通往草原的桥不久后，在村庄内就会开启两家出售食物的店（不用吃草度日了），料理店和咖啡店。若在里面消费的话，大约一个季度后这两家店就会扩建。之后你举着食物材料给他们（举在头上点击店主），他们就会根据材料教你相应的料理的做法，出现选项后选“是”就可以了。不过不是所有材料都能够学会料理的，同时每天也只能学会一种料理的做法。制作料理只要在备齐材料后，调查料理台选择想要制作的料理才可以制作，制作料理也有成功率的设定，做之前记得存档。



节日一览

本作中节日依旧存在，不过在游戏的一开始各种节日活动是不会举办的。你首先要将第一座桥建造好，让通往地图右边的大草地开放，这样各种活动便会在那里开办了。游戏中的节日很多，大多数节日的前一天会有村民前来提醒你，而确切的日期你也可通过调查家里墙上的日历来得知。下面将所有节日列举一下。在竞技大会上获得优胜的话可获得能够镶嵌在农具上的宝珠，让农具的能力获得提升。



日期	节日	时间	说明
春1日	もちつき大会	AM10点以后	年糕大会，和大伙一起分享新年的年糕。
春8日	女神祭	AM10点以后	庆祝女神的诞生日。
春14日	春の感谢祭	–	女孩会送给男孩巧克力。
春19日	羊祭り	AM10点以后	羊的比赛。
春24日	料理祭	AM10点以后	10点在草原登记后便可参加料理的对决。
春29日	作物祭	AM10点以后	进行春天农作物的比赛。
夏7日	鸡祭り	AM10点以后	鸡的比赛。
夏15日	矿石祭り	AM10点以后	矿石的比赛。
夏23日	马祭り	AM10点以后	马的比赛。
夏26日	花火大会	PM6点以后	大伙一起看烟花。
夏29日	作物祭	AM10点以后	进行夏天农作物的比赛。
秋8日	收获祭	–	聚餐大会，将食物放入大锅一起分享。如果你放白蘑菇会发生投毒事件。
秋28日	作物祭	AM10点以后	进行秋天农作物的比赛。
冬14日	冬の感谢祭	–	–

村民和结婚对象



讨好村民是每一作正统的《牧场》作品的重要游戏内容。本作中登场的居民十分多，达到了100多人。不过还好，需要你搞好关系的只有一些主要的剧情人物。本作搞好关系的主要方法依旧是送礼物，将角色喜欢的物品举在头上送给他们便可以，收到喜欢东西的角色头上会冒出音乐符号。在生日送礼物依旧让好感大幅度上升，具体的生日情况可通过察看日历得知。本作中每天的交谈也是比较重要的，如果你冷落了某些角色（即长时间不和他们说话），你会发现他们不接受你送的礼物。想要弥补的话就要通过长时间的交谈来让关系缓和，这样才能继续送礼物。缓和的时间根据你冷落的时间和角色的不同而不同。

结婚对象的好感提升还是通过触发事件达成，一般蓝心后好感每提升一个等级就有一个事件。在事件中选对选项可让好感大幅度提升。游戏中还有情敌的设定，游戏中默认的两名配对角色间会发生爱情事件，如果你不加把劲的话结婚对象会被别人追走哦。已知的配对有：ダニー和リリー，エリク和ジュリア，ピエール和ナタリー，ヴァルツ和セフィーナ。

想要结婚的话首先好感度要达到红心。而房屋要进行过扩建，在商店里购买了另一张床。然后用在商店里购买到的青之羽毛就可以求婚了。结婚后过几个季度就可以生出自己的小孩了，记得在商店里买婴儿床。

全人物介绍

这里将游戏中所有的重要登场人物为大家介绍一下，并列举出他们喜欢的物品，方便大家对症下药，搞好关系。

马克（マルク）



喜欢的东西：没有特别喜好。
讨厌的东西：没有特别讨厌的东西。

出现条件：本作的男主角。选用女主角时，牧场完成度60%以上时作为结婚候补登场。

威尔滋（ヴァルツ）



喜欢的东西：牛奶、蛋等农副产品。
讨厌的东西：蔬菜和花。

出现条件：动物店母女登场后一定时间会登场。



艾力克（エリク）

喜欢的东西：马铃薯、玉米等农作物。

讨厌的东西：乳制品相关物品和草。

出现条件：太郎的孙子，剧情第一天便在岛上。



丹尼（ダニー）

喜欢的东西：鱼相关产品。

讨厌的东西：矿物相关。

出现条件：渔夫的家出生成长。钓上的鱼的种类到达一定数量后登场。

斯帕（シバ）

喜欢的东西：蛋、牛奶和蘑菇。

讨厌的东西：不能吃的东西。

出现条件：守护塔的蛮族守护者。造了第三座桥后到达大地图的右上就可遇见他了。



皮埃尔（ピエール）

喜欢的东西：巧克力、鱼和饭菜。

讨厌的东西：饭菜的失败作品。

出现条件：美食家一族的男子。学会的料理数达到一定数量后登场。



切尔西（チェルシー）

喜欢的东西：没有特别喜好。

讨厌的东西：没有特别讨厌的东西。

出现条件：本作的女主角。选用男主角时，牧场完成度60%以上时作为结婚候补登场。



纳塔莉（ナタリー）

喜欢的东西：巧克力的水果相关。

讨厌的东西：蘑菇相关。

出现条件：太郎的孙女，剧情第一天便在岛上。



朱莉娅（ジュリア）

喜欢的东西：ムーンドロップ草、ピンクキャット草和农副产品。

讨厌的东西：鱼相关产品。

出现条件：动物屋的女子，春12日登场。



莉丽（リリー）

喜欢的东西：鱼和点心相关。

讨厌的东西：不可爱的东西。

出现条件：喜欢鱼的歌星，鱼出荷数量到达一定数量后登场。



塞菲娜（セフィーナ）

喜欢的东西：矿物关联 豆腐

讨厌的东西：咖喱关联

出现条件：矿石老板的千斤。矿石出荷种类到达一定数量后登场。



魔女（魔女さま）

喜欢的东西：红色草和毒蘑菇。

讨厌的东西：不明

出现条件：造了第二座桥后来到地图左边后登场。



太郎（タロウ）

喜欢的东西：萝卜。

讨厌的东西：杂草等垃圾。

出现条件：经验老到的牧场主，剧情第一天便在岛上。



菲雷娜（フェレナ）

喜欢的东西：毛线、春天的花。

讨厌的东西：宝石以外的矿石。

出现条件：太郎的女儿，剧情第一天便在岛上。



陈（チェン）

喜欢的东西：热菜相关。
讨厌的东西：鱼相关。

出现条件：商店老板，春3日登场。



切里（チャーリー）

喜欢的东西：巧克力、咖喱和点心。
讨厌的东西：野菜相关。

出现条件：商店老板的儿子，春3日登场。



哥兰（ゴラン）

喜欢的东西：料理、木材和资材相关。
讨厌的东西：矿物相关。

出现条件：有名的木工，春11日登场。



爱丽撒（エリザ）

喜欢的东西：花和点心相关。
讨厌的东西：毛线。

出现条件：木工哥兰的女儿，自宅扩建1次后登场。



罗文（ロヴェン）

喜欢的东西：食物相关。
讨厌的东西：矿物相关。

出现条件：信仰女神的神父。送女神礼物后随机登场。



爱里拉（アリエラ）

喜欢的东西：甜的食物。
讨厌的东西：辣的食物。

出现条件：信仰女神的修女，和神父一同登场。



马赛鲁（マセル）

喜欢的东西：鸡蛋和副产品、矿物相关。
讨厌的东西：草。

出现条件：动物屋主人，春12日登场。



达露山（ダルシャン）

喜欢的东西：矿物关联
讨厌的东西：蛋关联

出现条件：矿山开发社的社长。矿石出荷种类到达一定数量后登场。

瓦达（ワーダ）

喜欢的东西：能吃的东西。
讨厌的东西：不能吃的东西。

出现条件：塔的守护者。造了第三座桥后到达大地图的右上就可遇见。



女神

喜欢的东西：ムーンドロップ草、ピンクキャット草、マジックレッド草。
讨厌的东西：不明

出现条件：住在泉里的女神。建造了第2座桥来到左边森林后往泉水里扔东西，女神便会出现。

游戏目的



本作的游戏目的正如游戏的副标题，通过你的努力来让岛屿一步步地得到发展。在查看主菜单时下屏上方会显示一个建设度，这个度跟很多东西有关。主要的是出荷的物品的种类以及数量，还有各种建筑的建造情况和岛上的居民数量。简言之就是你出荷更多的物品，赚更多的钱将所有建筑物都建造出来。相信通过以上的攻略，大家都能愉快地展开自己的牧场生活。游戏中的隐藏要素也比较多，期待以后的研究吧。

文 NW旅团 kaitokuroba 编 LIKY 美编 咕噜



善于制作主视点迷宫RPG的Atlus为NDS带来了这款正统的迷宫RPG，在保留此类游戏传统韵味的基础上，厂商还针对NDS的触摸屏加入了自己制作迷宫地图的新系统，使得本作玩起来多了些独特感觉，加上游戏充满个性的人设，相信能让你沉迷其中。不过本作的难度可不低，希望下面的这篇攻略能够帮到大家。

NDS **世界树迷宫**
世界树の迷宮
◆Atlus◆RPG◆预定2007年1月18日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆128M◆4980日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

系统篇

基本操作

十字键	↑↓键为前进和后退、←→键为转动角色面朝的方向
A	确定／调查／开门／采集／按住可加快战斗速度
B	取消
X	进入地图编辑画面，再按一次退出
Y	打开游戏菜单／战斗时为显示角色信息
L、R	切换下屏地图
SELECT	菜单画面中按下进入选项菜单

游戏菜单

ITEM	道具的使用或丢弃
SKILL	技能使用
STATUS	查看角色的状态和掌握的技能
EQUIP	装备
CUSTOM	技能学习
PARTY	成员编成
QUEST	查看领取的任务和完成的任务

战斗指令

ATTACK	攻击
DEFENCE	防御
SKILL	使用技能
ITEM	使用道具
BOOST	满100点后可用，战斗力飞跃提升
ESCAPE	逃跑



城镇设施

整个游戏中惟一的落脚点，在这里有提供各种各样服务的设施。熟悉这些设施的作用将对玩家探索迷宫起到很大的帮助。



长鸣鸡の宿	
一晩宿泊する	休息一晚，HP、TP全回复，AM05醒
夜まで休憩する	休息到傍晚，HP、TP全回复，PM06醒
会话する	对话
セーブ	存档
外に出る	回到广场

ケフト施药院	
治疗を赖む	复活同伴和治疗某些异常状态（如石化）
药品を买う	购买药品
会话する	对话
外に出る	回到广场

小贴士 使商店出售新物品的方法是需要通过卖掉怪物掉落或采集到的材料并达到一定数量。

ツリカ商店	
武具の购入	购买武器、防具、附属品、道具
持ち物を卖る	持有物卖出，按 Y 键能将同一种物品一次卖掉
会话する	对话
外に出る	回到广场

金鹿の酒场	
クエストを受ける	领取支线任务
クエストを报告する	报告已经完成的任务、放弃任务
会话する	对话
外に出る	回到广场

树海入り口	
世界树の迷宫に入る	进入迷宫
树海磁轴を使用する	使用磁轴（B6F 开通）
街に戻る	回到市镇

冒险者ギルド		
冒险者の登录	登录新的冒险者，最大 16 人	
冒险者の管理	引退	等级达到 30 级后才能使用，会剔除原有的冒险者，新建角色根据引退者等级增大技能点数上限
	休养	等级达到 30 级后才能使用，角色的技能点重置，但代价是 LV 减 10
	抹消	冒险者的资料完全消除
パーティ编成	指定出战的成员数，最大 5 人	
会话する	对话	
外に出る	回到广场	

执政院ラーダ	
ミッションの受领	领取主线任务
ミッションの报告	报告完成的任务，不可放弃
树海の新种发见を报告	将迷宫中遇到的未知怪物与道具的数据记载入图鉴
会话する	对话
外に出る	回到广场

关于引退

引退者等级	30	40	50	60	70
新建角色附加点数	+2	+3	+4	+5	+6

根据引退角色级别不同，在新建人物时得到额外的技能点也不同，具体如左表。

地图编辑系统

地图编辑系统是本作的一大特色，可以制作出完全只有自己能看得懂的迷宫（汗），而且往后的迷宫也需要自己来画才行。现在把制作方法传授给各位。游戏中按下 X 键或用触控笔点击某一块区域后，局部就会扩大，这就进入了地图编辑模式。在旁边有些小图标可供选择使用，其中铅笔和橡皮是制作地图最常用的工具。使用方法也很简单，首先选中铅笔图标（默认为选中），之后用触控笔对探索完的地方沿线画出即可，画错了可用橡皮来擦掉。注意不要多画，弄得自己都看不懂的话那就不好了；而毛笔的作用为制造路面，对付那些一瞬间就能尽收眼底的区域时能节省很多时间，不必再一格一格地走了；垃圾桶的作用为可将设置在地图上的各种辅助图标去掉，用触控笔把图标拖到垃圾桶即可。在它们下方还有一些辅助图标，可以设置在地图上做标识，用触控笔把它们拖到地图指定位置上就行，每一个图标分别用来对应在迷宫中特定地点上遇到的各种事件。由于往后的地图都要自己制作，所以把图标放置在事件发生处有助于你下次来时能够第一时间识别。这些图标分别表示的意思具体如下：

E	EVENT	事件
	TREASURE	宝物
	ITEM-PNT	采集点
	MONSTER	FOE 怪物
	DOOR	门
	PIT	陷阱
	WARP	隐藏通路
	↑ STAIR	向上的楼梯
	↓ STAIR	向下的楼梯
	MEMO	便条，可以把它附加在放置好的图标上，用来做说明，每层限制 20 条

流程攻略篇

在大陆边境的一个位置上有个名叫埃特里亚（エトリア）的小市镇，在这片大地之下可以见到非常广阔的树海。埃特里亚的统治机关“执政院”在大陆中发出了探索树海的布告，于是许多冒险者来到这里。可是，聚集起来的几个冒险者从没能向树海的最深处前进过，把财富和名誉都得到手的人自然也就没有……这个无论是谁也走不过的树海不知不觉被称之为“世界树的迷宫”，成为了冒险者畏敬的对象。而作为玩家的你也是在那个布告的征集下向埃特里亚前进的年轻的冒险者。你目的只有一个——探索树海并用那只手将财富和名誉抓住。那么穿过市镇的大门前进吧！

小贴士：B11F 出现的“森林ガエル”在战斗中会召唤同伴，大量经验等你拿。注意每场战斗取得的经验是有上限的，杀 30 只左右即可。

ベルダの广场

初来乍到，先到冒险者行会建立自己的行会名吧。其次是登录新冒险者的资料。本作的职业非常丰富，共有9种，依自己喜好来选择吧。人物登录数最大为16人，但是只允许5个人出场。登录完毕后还要对成员进行编成。之后可以先熟悉下市镇每个设施的作用。接着到执政院ラーダ接第一份任务。一切整顿妥当后就向树海进发吧。

第1阶层：翠绿ノ树海

B1F 希望に满ちた冒险者が踏み固めた大地

前进到路口时系统会提示每位角色身上尚有3点技能点可以分配，利用这些点数能学习到对战斗、地图探索等有利的技能。打开菜单选择CUSTOM选项就能进行技能的学习。一路往上走在十字路口处见到了这次任务的主考官，在知道我们是来取得进入树海深处许可的冒险者后，就交给了我们一项任务。探索下屏幕中被红框围住的区域，完成后再将其制作成地图。

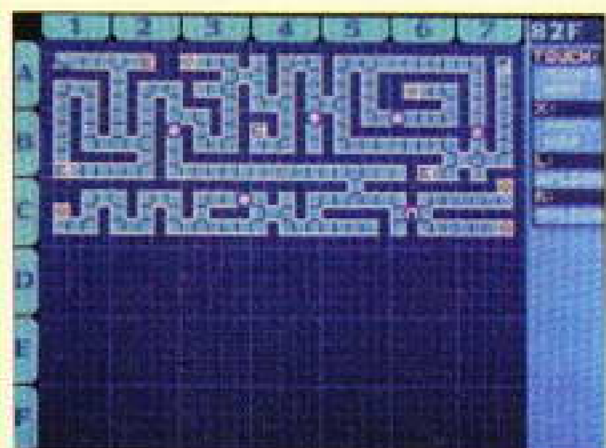


要点：注：以下均以坐标来说明，各位玩家请对照下屏幕中的横纵坐标来对号入座。

1.[1、C]得到一颗白石，但会发生强制战斗。
2.[4、E]清水，晚上喝的话全员TP恢复10。
3.[3、D]伐采点，附近有个到出口的隐藏路。
4.[2、D]吃到红色的果实，第一位人物HP恢复10。
5.[1、E]选第一项能得到100en。
6.[1、D]初次抵达时会问你要不要休息，选第一项的话会遇到3只会放毒的蝴蝶，毒素伤害固定为25，且不能逃跑，反之就没事，另外这是个伐采点。
7.[4、D]朝右的位置有个隐藏通道，不过现在还不能进去，要到B6F之后才能进去。

完成任务后找主考官对话，此时可以继续前进，不过建议还是先回一趟市镇整顿下比较好，顺便到执政院报告完成的任务。可以得到执政院からの亲书和500en。带着亲书到商店找店主对话，商店就会多出一种回城道具，这是迷宫探索必备之物。酒场也开始出现各种支线任务了。

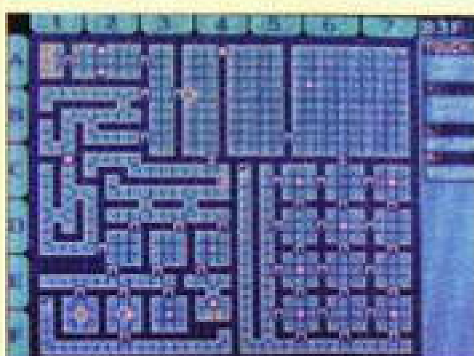
B2F 自然と人间の狭间、绿の光あふれる场所



从本层开始地图不再显示出来，需要各位自己来制作了，有了上一层的经验，想必也不是什么大问题了吧。在走到[2、B]处时，耳边突然传来激烈的咆哮声，而这声音来自于一种被称为FOE的敌人。在下屏幕中会用相应的图标来表示，它会按照我一动它一动的规律来移动。通常此类敌于出现在地图上的敌人实力都非常强大，初期没有万分的把握前，建议还是摸清它的移动路线避开的好。

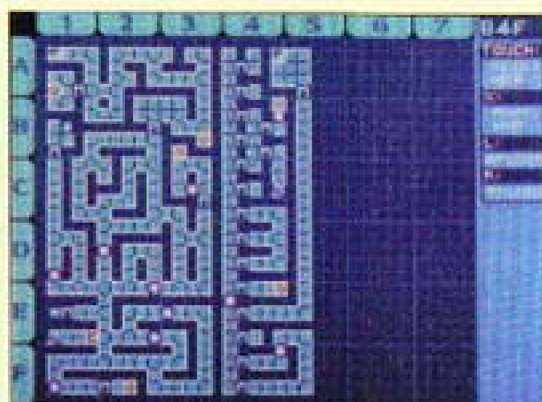
要点：1.[2、A]选第一项的话，排第一位的人物HP减5。
2.[1、B]这里有个隐藏的士兵奸商，选第一项会花500en购入一把攻击+15的剑，第二项花100en购入全体HP中恢复的药。
3.[4、B]、[6、B]处都有果实吃，前者为第一位人物TP-10，后者为HP恢复10。

B3F 几多の战士が倒れた绝望の地



刚踏入此层系统就提示这附近有几只很强大的魔物，此刻你还不是它们的对手，一定要设法避开才行。前期地图面积较大，耐心探索。推开[5，B]的大门，在惟一的入口处有只FOE，把它从里面引出来才能进入。接着在大门的入口见到了两名冒险者，交谈一番后让我们回一趟执政院。回执政院出现新的任务，再次来到B3F，这回她们总算是让路了。门的后面又有3扇门，走下面两个的其中一个，在[4，C]又遇上了先前的那位女冒险者，她告诉我们迷宫中有很多隐藏的通道，并暗示这附近就有一条这样的通道。接着往回走，进入[2，E]的门后，听到一名男子的绝望声，这里选什么都无所谓，反正都会由先前的那一位女冒险者解决。同时这里也暂时作为可恢复体力的场所。通过门后抵达B4F。

B4F 地の底よりあふれる暗の牙



本层是狼的巢穴，所以可以见到分布比较密集的狼群，好在不是很难打。采掘点首次在这里出现。地图不是很大，道路方向是朝上的，到达下一层也只是时间问题而已。

小贴士 编在后排的队员受到的伤害会减少，但对敌的伤害也会降低，而弓是惟一在后排使用攻击伤害不会降低的武器。

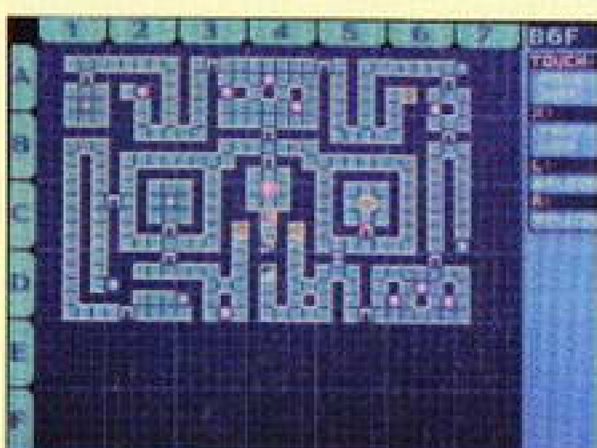
B5F 鋭い咆哮に立ち向かう勇気ある一歩



本层要说的不多，除了注意几只FOE外剩下的就是探索迷宫了。来到深处推开[5，E]的大门，之后就是与群狼首领决一死战了。BOSS会单体的强力冰属性攻击，还能让全员进入テラー状态（一定概率不能动）。它的弱点是火，顺利做掉后进入下一层。

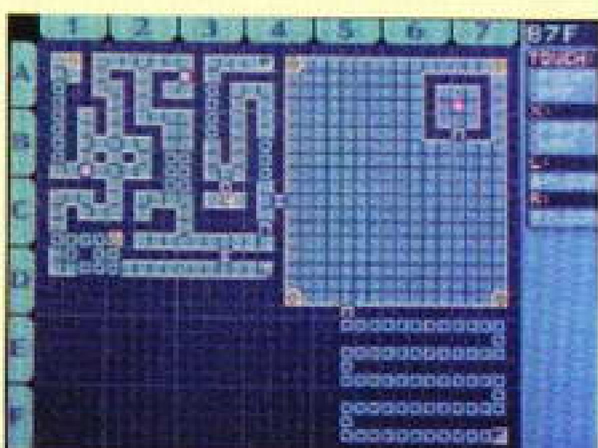
第2阶层：原始ノ大密林

B6F いにしえの妖精たちが踊った森



刚走一步，身后突然传来脚步声，原来是那两名女冒险者。她们告诉我们眼前的那道光就是被称为树海磁轴的传送点。利用它可以瞬间回到市镇，还能进行存档。现在入口的“树海磁轴を使用する”选项已经激活了。回去报告任务，整顿好后继续进发。采取点也首次在本层出现，而在最上方正中央的区域里有几只FOE，能打的话就不要放过它们。往下一层入口的方向在右边的门。总的来说此层道路不算太复杂，多走几次就熟悉了，朝下一层前进吧。

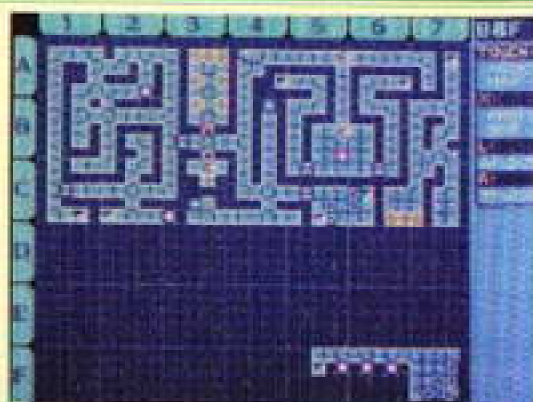
B7F 痛みを耐える冒険者の道



先回执政院接个任务再来。本层路程虽然不长，但是途中却有种荆刺地形，踩上去全员都会损失一定的HP，注意恢复HP。本层有件重要道具，能打开白色水晶门的钥匙，在地图的最左上角。进入深处的门后继续前进，途中也有一扇门，进去能够恢复体力，但效果只有一次。之后就是下一层了。

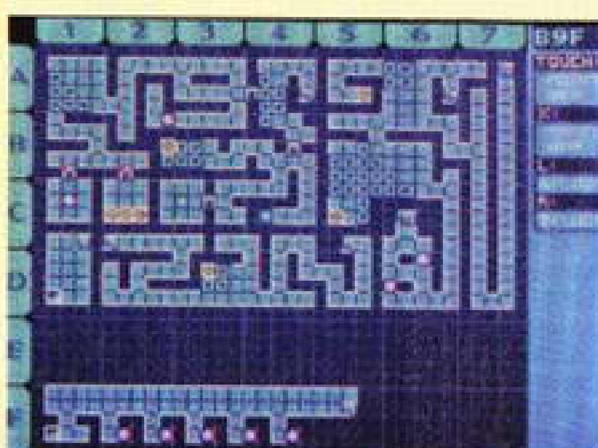
B8F 飛竜の叫びが響く巣穴

此层就是任务上所说的传说之龙居住的地方，而任务内容则是避开传说之龙的眼线偷蛋……[5，B]和[6，B]之间的那块区域就是传说之龙的巢穴，从它旁边绕过去，找到身后的龙蛋就可以回去交任务了。交谈结束后返回B8F继续冒险。在龙穴最左下和右下各有一条隐藏通道，都可以到达B9F，但是只有右边的可以到达B10F。



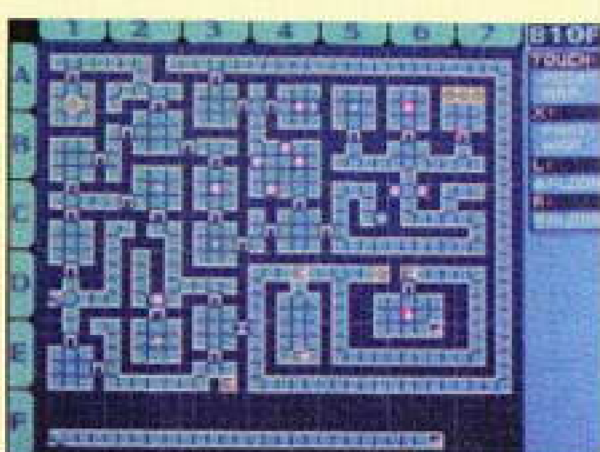
要点：[3，C]水滴图标，这里又会遇见那两名女冒险者，对话得知这里原本是冒险者们治疗的地方，但是现在泉水的来源处被一只魔物占领了，所以为了让泉水复活要求我们去收拾那只魔物。那只魔物就在B7F之前那个让人恢复体力的门内，打败它后，泉水就能用了，可以补满体力。

B9F 魔物たちがさ迷う獣の小道



此时可先回执政院接个任务，本层依然会出现荆刺地形。另外本层是和B8F相连的，只有通过相互间的转换才能到达另一边的B9F。从B9F[6，C]的楼梯来到B8F，穿过下一层的B9F后再次来到B8F，朝里走，之后再过几个入口就能到B10F了。

B10F 密林に鎮守する獣の王



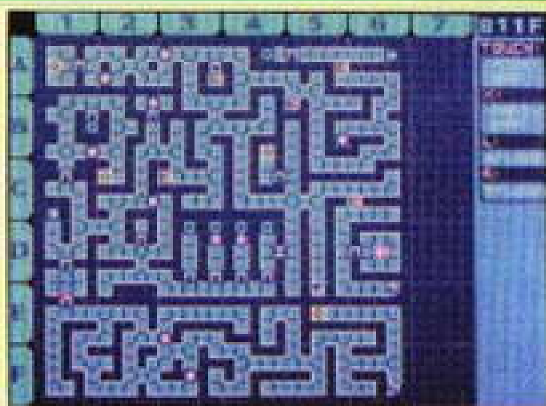
本层的特色就是门多，给点信心和耐心自己慢慢画图吧。在[4，B]这位置有几只FOE聚在一起，还是那句话，能杀就别放过。随后从[3，A]的门里出来，迎来的是一条很长的单一路线。过了一个转角后遇到那两名女冒险者，进里面和她们对话，得到一瓶药可以恢复体力。这是打BOSS前的临时恢复点。现在向BOSS的老巢前进吧，开门后强制进入战斗，BOSS会召唤两只加防加血的魔物，优先解决掉它们。打败BOSS后就可以进到第3阶层了。

第3阶层：千年ノ沧树海

B11F 青く輝く神秘の森

找到传送点回去报告任务，之后又有新任务。此次任务内容是制作B11F及B12F的地图，整顿好就出发吧。在半路遇到一名士兵，交谈一番后他把一张记载着部分迷宫的羊皮纸给了我们，这样的士

小贴士 BOOST槽满100点后可发动，物理伤害、状态异常成功率、强化／弱化等技能效果上升。BOOST使用效果为一回合



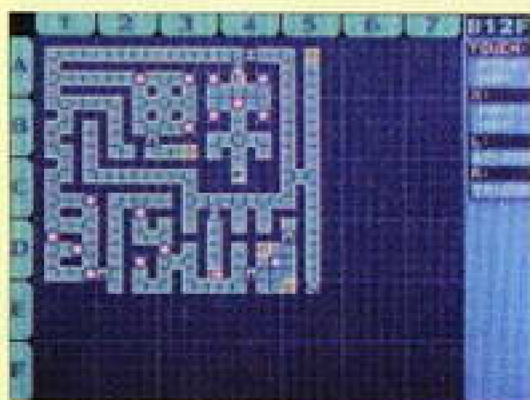
兵在地图的[3，C]、[5，B]处都有一个。本层开始出现落穴陷阱，会掉入B12F的另一小块区域，不过那层不大。待本层探索得差不多后来到[3，E]这个位置，进入第二个门，踩陷阱掉入B12F的另一块区域继续余下的探索工作。

要点：[3，A]这个房间会遇到那名女武士冒险者，得到一本秘传の书，带回冒险者ギルド处可登录新职业武士（ブシドー）。

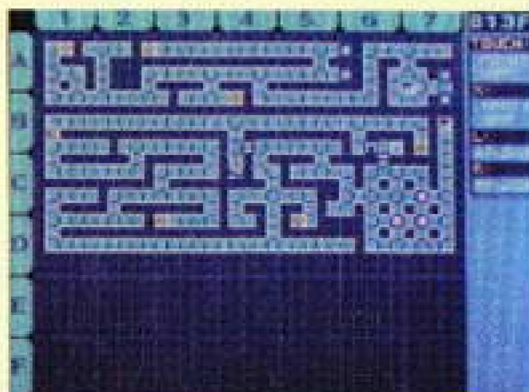


B12F 女王とその奴隷たちが暮らす宫殿

先打开眼前的一条隐藏通道，走了几步后系统会提示你这个区域是个蚁巢。果真，这里出现的FOE是可以无限再生的，除非把一种红色蚂蚁消灭掉它们才会消失。这种红色蚂蚁具体位置在[2，D]、[1，C]、[3，A]。消灭干净后，地图的探索就变得简单多了。本层不大，但是通往下一层的入口是隐藏的，地点在[4，A]处朝下的墙里，进去后立刻见到一只黑色的FOE守在入口前，击败它并探索完这里就可以回去报告任务了，之后接新的任务。

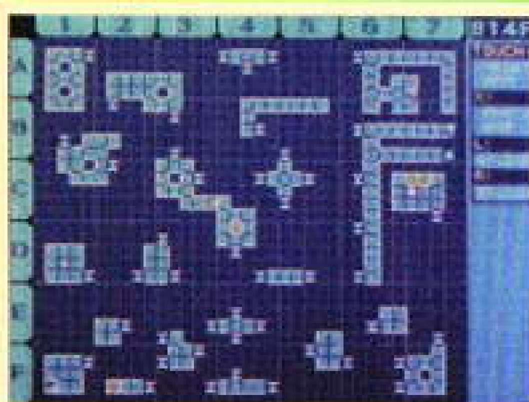


B13F 剑士が血塗られた手を洗い流した水面



眼前的道路被一条小溪隔开了，所以只能另找出路。不过正因为如此，道路比较单一。之后一路来到一个较大的区域，这里徘徊的几只魔物较强，过了后就是下一层了。

B14F 神の泪に沈んだ树海



本层要借助莲花这个移动工具才能到达另一边。在[3，C]这个位置突然出现了一位谜之少女，她警告我们不要再深入下去了，无视的话就会没命，说完就闪了。注意，本层右上角有个到达B13F的入口，里面有个可以打开紫色水晶门的道具。之后进入下一层也只是时间问题了。

B15F 天空の海を泳ぐ星

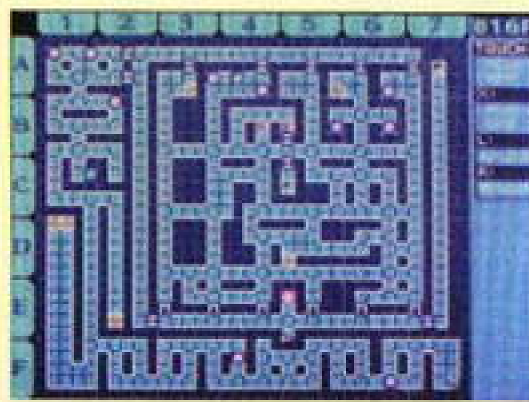
异常简单的一层，打败BOSS后得到一块石版顺便也完成了这次的任务，进下一层传送回去报告任务。





第4阶层：枯レ森

B16F 流れる砂の上で進む道を求めた场所

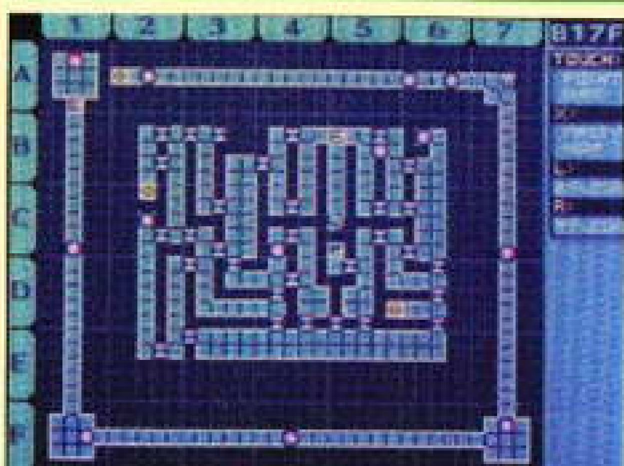


本层地图不大，但底下的6个门里都是流动状态的流沙，右边的3个门除了开地图外就不用再走了。这里介绍一下到达剧情点的走法，从第二个门开始→前→前→右→右→左→右→左→左。之后碰到那名女冒险者，她把一个咒いの铃交给我们后就消失了。调查右边道路的尽头，发现需要用到之前的那块石版才能进去。只好跑一趟执政院，得到石版后出现新的任务。之后回到那个地方就能进入下一层了。

要点：1.将咒いの铃带回冒险者ギルド处可登录最后一个职业诅咒师（カースメーカー）。
2.[7，E]隐藏通路，进入的方法是到B18F[5，A]处调查柱子的正面。

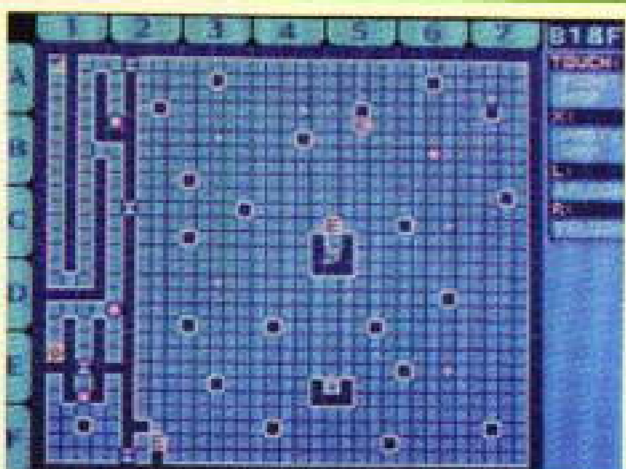
小贴士 辅助类技能每人最多只能保持3种，超过的话下一个效果会覆盖掉最前面的，战斗中可按Y键来确认。

B17F 神秘の扉の奥にあった异种との遭遇



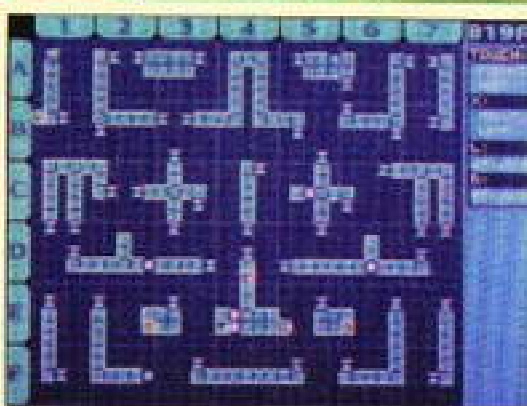
刚走几步，又碰上了那位谜之少女，交谈结束后回执政院。整顿一下继续赶路，本层有很多隐藏道路，且都是单向入口，一旦进入就不能从原来的位置再出去，必须找别的出口才能出来，行进的途中最好做到一步两回头。而下一层的入口就在[5，E]处。

B18F 大自然が生み出した地平线の间



此层很大，需要花时间慢慢探索。另外本层还有一种很会逃跑的FOE，它只会在几个固定的地点出现，你必须先在它下一个出现的地点上埋伏，之后在附近移动设法把它引出画面，当出现在你旁边时就可以碰上它了。最后在地图的最左下角发现了那条隐藏路，将里面守着入口的魔物干掉，穿过它身后的隐藏路一会就能抵达下一层了。

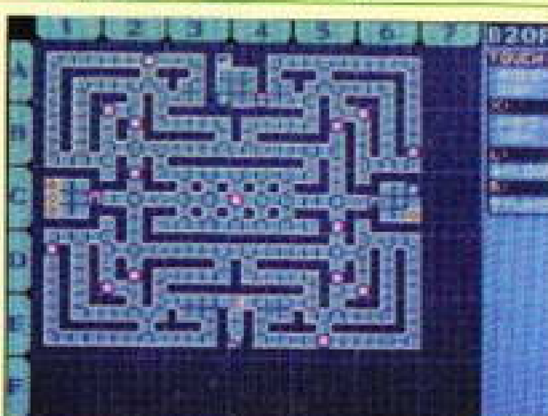
B19F 旅人が途方にくれた迷いの森



本层要依靠一种类似珊瑚的传送点才能到达各块区域，因此能讲的东西并不多，相信各位不用多久就能到达下一层的入口前了吧。在这里的右下角有个能回到出口的便捷通路，入口前依然有魔物守着，灭掉就可以进下一层了。



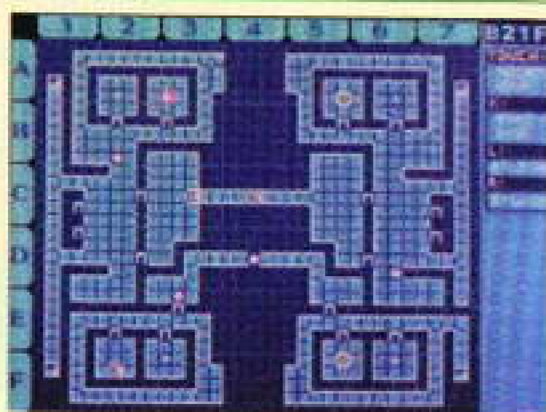
B20F 信仰を集める黄金の翼



本层不会遇到任何敌人，但是要把全部的FOE清理干净后才能去打BOSS，不然BOSS是会无限复活的。清理进行得差不多时，BOSS开始在[5，B]、[2，D]处循环移动，清理完成后就是与这只黄金守护鸟决一死战的时刻了。打败它后谜之少女再次出现，她告诉我们下一阶层的通路在北边的一个小房间里，有隐藏的道路可以通向那里。入口位置就在[4，A]处，不过还得先回一趟执政院报告任务后才能进去。

第5阶层：遗都シンジュク

B21F 乱立するかつての遗产



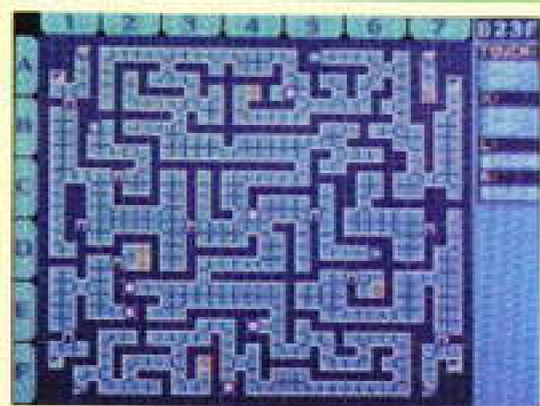
本层地图较大且相对复杂，要耐心探索并做好地图。附近有电梯，但目前还不能使用。来到[3，C]处通过长长的走廊时见到了那两名女冒险者，把她们击败后得到了一枚小金属片，探索完这层后就可以从[7，A]处进入下一层了。

B22F 人々が集い歩いた钢の部屋



附近有通往B23F的入口，但里面有一堵墙档住不能过去，只好先逛这层了。本层的主要任务依然是探索地图，探索完后就可以从[1，A]处进入下一层了。

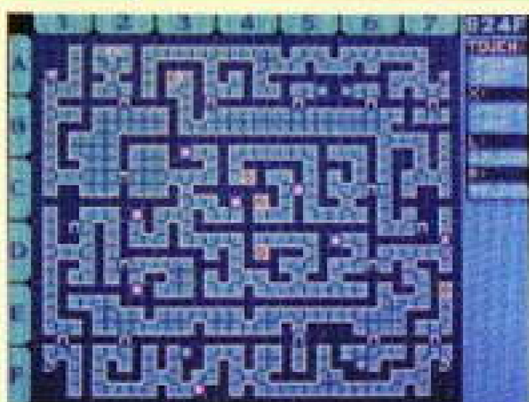
B23F 梦が叶い灭びた市街



本层任务依然是探索地图，并且此层的地图已经达到了让人画着画着会突然就疯掉的可怕程度……要走的路在下边，在[1，F]的楼梯处上到B22F。这层的入口在[7，F]处。从这里来到B21F。在深处打开电梯的开关，这下电梯就可以使用了。完成这一步后即将迎来的是最后一场战役。

小贴士 初期新建5个弓箭手，技能点都加在"伐采"上，到B1F入口右边的道具点伐采，多来回几次初期就不愁没钱用了。

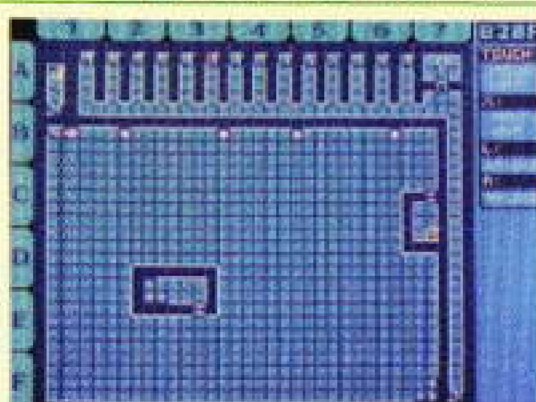
B24F 心に泪する者と出会った道



不是主要路线，所以没什么可说的。

B28F 流れ出る自身の血に気付き慄いた广场

相比于前一层，这里的道路就显得简单多了。上方门里有恢复泉水，之后进入红色标记的楼梯一会就能到达 B29F。

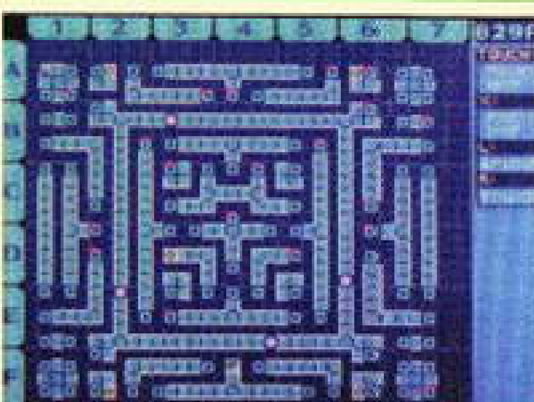


B25F 全ての真实に気付いた场所

在市镇做足准备后就从 B21F [7, C]处的电梯来到本层吧。见到 BOSS 前还得先走一段很长的路才能到达，最后在中央处见到了执政院的院长。最后打开门迎来最后一战，打败它后可以结局欣赏了。



B29F 己が记忆を疑い绝望に叫んだ者达



虽然没有了落穴和针刺地形的痛苦，但此层同样叫人抓狂。你必须都踩对了这些传送点才能顺利到达下一层……跟着图上红色标记的传送点前进就能到达下一层的入口。

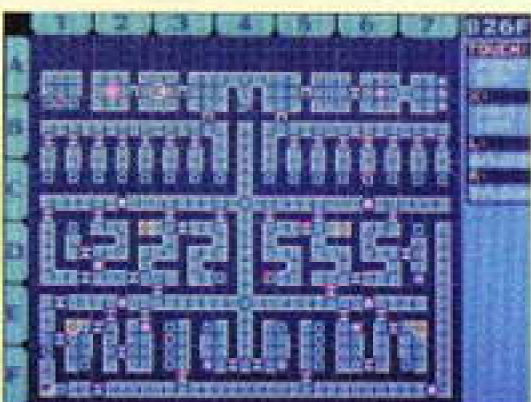
隐藏迷宫

还记得最终 BOSS 后的那块还没探索过区域吗？没错，那里就是通往隐藏迷宫的入口，从那里来到第 6 阶层。

第6阶层：真朱ノ窟

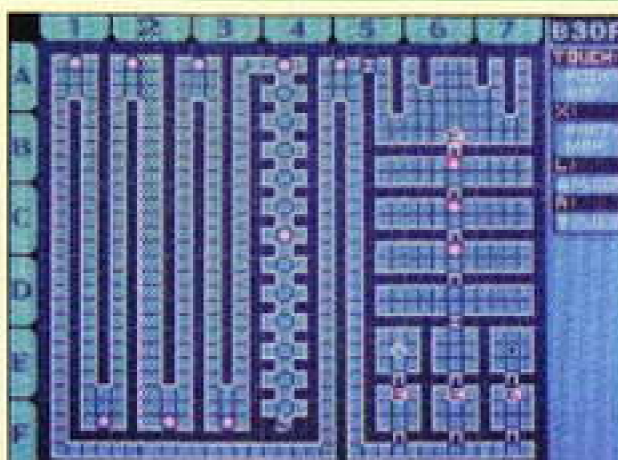
B26F 神の加护すら届かぬ地の底に挑んだ勇

先到左边找到传送点，免得再跑一趟麻烦。本层的门几乎和背景融合在一起，不仔细看还真分不出来。迷宫中大部分道路都隐藏在墙壁中，且都是单向入口。出现的一种传送点也比较让人头痛，踩错的话就会被传送到同一个地方。这里按地图上标有红色标记的位置前进就能到达下一层。



B30F 百亿の生と千亿の死を见つめるもの

道路只有一条，一直往里走就可以了。在深处各有三扇门，需要击败 3 条强力的龙后才能进去（具体见支线任务）。



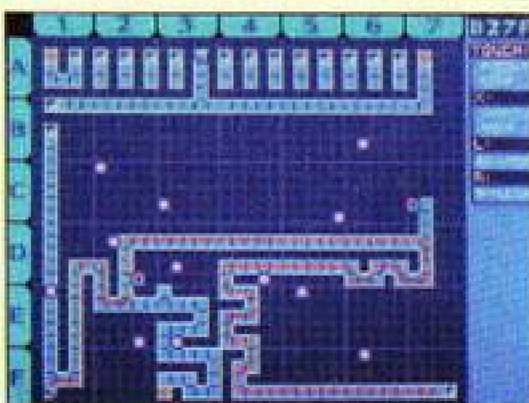
打倒冰岚の支配者：左边的门，里面有恢复泉水。

打倒伟大なる赤龙：通往隐藏BOSS的房间。

打倒雷鸣と共に现れる者：右边的门，有连接 B26F 的传送点。

见到隐藏BOSS 前还必须先消灭三条龙，不过这些龙都是之前三龙的弱化版，能消灭那三只强力的龙，这些龙还不简单吗？清理完后进门就是与本游戏中最强的敌人一战了。

B27F 生きとし生ける者がみな陥った迷路の间



估计在此层疯掉的人不在少数，笔者就是其中一个，只因大部分道路都是落穴陷阱，不幸踩中的话掉入的又是步满针刺地形的B28F，可谓是最让人痛苦的两层了，限于时间关系，笔者就把此层的正确走法画出来，对于能把此层道路全部探完的玩家偶只有膜拜的份了。



小贴士 上屏幕中右下角的探测器颜色变为红色时就代表着即将遇到敌人，同时也能预测 FOE 离自己还有多远。

爆机后的秘密

读取通关后的存档来到执政院可以得到一枚エトリアの勋章，这是作为踏入25层者的证明。装备效果为HP+100、TP+50。

完成道具图鉴后来到执政院报告，可得到エトリアの王冠，装备效果为HP+100、TP+50、全能力+15。之后进入STAFF画面。

OPTION选项中的BGM PLAY模式开启，可以欣赏游戏的音乐了。



全支线任务一览

任务系统是本作的一个重要系统。除了攻略中提到的主线任务外，本作同时还拥有数量众多的支线任务，完成它们不仅可得到相应的报酬，更重要的还是对自身能力的一种考验。触发任务出现的条件很简单，玩家每迈入下一层后，酒场就会出现新的任务。另外需要注意某些末尾标有Ⅱ、Ⅲ字样的任务是要完成前一个相同的任务且到达指定层数后才会出现。以下列出全部任务的完成方法，供玩家参考！

任务名	完成方法	报酬
皮职人の赖みごと	收集柔らかい皮×7，B1F的兽系怪物掉落	200
ある商店からの赖みごと	辉石×1；B4F采掘点	300
忘れがたきあの味をもう一度	神秘の水×1；B1F[4，E]处取得	メディカⅡ
シリカ商店からの依赖Ⅰ	硬质の壳×5；B1F的はさみカブト掉落；丈夫な木片×5；B1F伐采点挖到，卖掉后完成	ハンドアックス
シリカ商店からの依赖Ⅱ	エナメル质の角×2；B2F的フインドホーン掉落；伸缩する皮×5 B3F的ボールアニマル掉落，卖掉后完成	ショートボウ
シリカ商店からの依赖Ⅲ	弓なりの尾骨×5；B8F的火食い鸟掉落；大鸟の小爪×1；B9F的シャインバード掉落，卖掉后完成	ボーンフレイル
シンリンチョウ讨伐依赖	消灭B1F一定量的シンリンチョウ	テリアカα＋メディ
幸运のコイン	B8F[7，A]处，干掉魔物后完成	800
冒险者ギルドの试练	B8F待上5天。AM5点后去B8F开始任务，期间不能出来，可在泉水处走动来完成。	ロリカハマタ
优れた剑士に憧れて…	ソードマンLV20	少年の宝物
异国の达人に憧れて…	ブシドーLV20	少年の宝物
高洁な圣骑士に憧れて…	パラディンLV30	少年の宝物
白き姬君は终末の梦を见るか！	带一名习得昏睡の咒言的カースメーカー	キタラ
化石に魅入られた女	B6F右上角采掘3个碎けた化石，去道具店卖掉，然后购买新物品化石の首饰り	リーフケープ
ジャクソン料理店からの赖みⅠ	大トンボの巢材×3；B14F伐采点	ハマオプライム
ケフト施药院からの依赖Ⅰ	带一名被石化的队员，B19F出没的ピクシー会此技能	ストナードⅡ
树海にうごめく暗	消灭B5F新出现的那只FOE“ベノムスパイダー”后完成	500
ミセス・メリルの奇妙な依赖Ⅰ	复眼×5；B1F的シンリンチョウ，用术击倒后掉落	メディカⅢ
ミセス・メリルの奇妙な依赖Ⅱ	浓紫の尾针×1；B7F的FOE“密林の杀し屋”掉落	メディカⅣ
过去をひろいに	B11F寻找遗物，具体位置是[3，C]、[6，A]、[1，D]	800
5つの星への祈り	星型の种子×5；B6F伐采点	アクセラⅡ
巨象に魅入られた女	打倒B8F的FOE“灾いの巨神”取得大王の牙，去道具店卖掉，然后购买新物品巨象の牙饰り	海の守り
树海の战士Ⅰ	一人单挑B6F的FOE“森の破坏者”	1000
树海の战士Ⅱ	一人单挑B13F的FOE“水边の处刑者”，杂兵战时拖几回合它就会出现	2500
树海の战士Ⅲ	一人单挑B16F是FOE“うごめく毒树”	4000
ジャクソン料理店からの赖みⅡ	ジャ香×2；B16F的ゴールドホーン掉落	1200
ジャクソン料理店の奇妙な依赖Ⅰ	带一名习得火の术式的アルケミスト	200
ジャクソン料理店の奇妙な依赖Ⅱ	赤玉石×1；用炎属性的攻击打倒B8F的火食い鸟后掉落	500
ジャクソン料理店の奇怪な依赖Ⅰ	带一名习得大冰岚の术式的アルケミスト	10000
ジャクソン料理店の奇怪な依赖Ⅱ	眩めくリンブン×1；用冰属性的攻击打倒B26F的ヘルパピヨン后掉落	ハマオプライム
ケフト施药院からの依赖Ⅱ	大鸟の肢×1；B6F的FOE“ジャイアントモア”掉落	ソーマ
大工ギルドからの依赖	坚石のかけら×3、ダマスカス钢片×5；B16F采掘点	ダマスカスブレード
银のカケラに想いを托して…	コランダム原石×1；B11F[1，C]处采掘点	900
ケフト施药院からの依赖Ⅲ	冬虫夏草×1；B18F[4，A]采取到	ソーマプライム
异国の客	百年甲壳×1；B11F的FOE“永劫の玄王”掉落	2500

小贴士 消灭迷宫中的FOE后，要过一段时间它们才会刷新，可到宿屋睡觉来加快刷新的速度，BOSS则需要进入它下一层后才会刷新。

任务名	完成方法	报酬
去れよ死神、と少年は言った	しなる蜘丝×1：B21F的バインドスレッド掉落；谜の壁材×1：B21F[2、A]处采掘；真红の鲜血×1：B22F的ダイアーウルフ掉落；深青の鲜血×1：B22F的ビートルロード掉落	50+アズライトダブレット
たおやかに优しい兄へ	ゼルウイング×10：B23F[5、A]处采取	5000
爱の运命 运命は幻	B16F[4、B]附近取得道具后完成	1500
あなたの优しい思い出を…	B11F四个落穴并列的房间最右边那房间，从门口进去会刷出一只FOE，打败它后踩陷阱落下，往前走打败新出现的FOE后完成	2000
注文の多い常连客	剑鱼の柔ヒレ×1：B14F的ソードフィッシュ掉落；赤鸟のクチバシ×1：B19F的カーマインビーク掉落；乾いた木桃×1：B18F[3、B]伐采点	タイガーグリーブ
老いたる大富豪の花への愿い	早上到B6F[6、B]处将花种植入，有连续的四场战斗发生	500
树海の孤儿	B12F田字型的区域，途中不能杀死任何杂兵或徘徊中的FOE，可以逃跑，打开门后完成	フルート
害虫退治の依赖	先弄一个“蜜のかけら”，之后到B10F[1、B]处进行四连战	ネクタルII
谜の袭来	AM10点后在B6F左下角出现，打倒后完成	600
朝日とともに这い寄るモノ	AM5点后在B1F遇到，打倒后完成	15000
魔物讨伐依赖	到B17F消灭3匹うごめく毒树，地点分别为[6、B]、[4、C]、[2、C]	フレイムグリーブ
水晶の娘	水晶のツル×3：B22F[5、C]处伐采点	ルーンサークレット
届け 我が想いよ 彼女の元に	三色混石×3：B26F[7、A]处采掘点	绝耐ミスト
黄金男爵	黄金の毛皮×10：B23F的グリンブルスティ掉落	ネクタルIII
友への供物	持有幸运の杖与小さい花，之后在B1F[1、D]的伐采点右上角祭拜	3500
遥かなる树海の歌	到达B24F[3、A]处，使用磁空石后完成，之后市镇的背景音乐会改变	ジェルハーブ
杂货屋商イアンの依赖I	在B10F的采掘点挖全3种素材	耐水ミスト
白き姬君は终末の梦を见るかII	将B1F依次出现的FOE全部打倒便可，如让FOE进入[2、D]区域则任务失败	アウロス+1000
杂货屋商イアンの依赖II	到B13F的伐采点挖全3种素材，要从B14F上去	1100
モンスター图鉴	遇到的敌人种类达到10种	朱实の守り
ダイアに魅入られた女	カリナン×1：B16F[4、A]采掘点	鬼の护符
美食王の依赖	ごわごわした皮×1：B5F的FOE“スノーウルフ”掉落；ねばつく液体×1：B6F的スリーパーウーズ掉落；蛙のホホ皮×1：B11F的森林ガエル掉落；大鸟の足腱×1：B17F的ヒュージモア掉落；谜の壁材×1：B21F[2、A]处采掘点	18000
谜の魔物讨伐依赖	将B18F夜晚出现的FOE全部消灭	2300
おとぎの鸟を追って	到B30F[4、B]处的凹槽内	15000
执政院からの依赖I	到达B10F，士兵给你10个用来开门的道具，用完没找到魔物就算失败，魔物在[5、B]的门里	バルディッシュ
アイテム图鉴	道具图鉴达到150种	40000
执政院からの依赖II	到达B21F[7、C]处的电梯消灭魔物后完成	ネクタルIII
ゆがんだ磁轴	到达B18F后一直往上走，在第一棵柱子后一格往左走，穿越第一棵柱子后向下走，直到右边有柱子时左转前进即可完成	5000
ラッチを探して!	到B26F[1、F]处对着下方的墙壁放上奶酪就能完成	5
执政院からの依赖III	全部共有5个，具体位置在B26F[3、B]、B27F[3、E]、B28F[7、D]、B29F[7、D]、B30F[4、D]	每找到一样奖励10000
华は无慈悲な森の女王	从B11F的水晶门下去，到达B7F后在[7、A]的小房间中消灭魔物	5000
冒险者の魂に安らぎあれ	从B5F的水晶门进去，最后在B3F[7、C]处遇到	3000
飞龙の呼び声	3回合内击倒ワイバーン取得飞龙の牙笛后完成	30000
其の红き者に触れるな	完成飞龙の呼び声后出现！再次来到ワイバーン的场所可以挑战强敌伟大なる赤龙原先的ワイバーン搬家到B10F[6、A]处	100000
勇士の证はたてられた	到B15F处在BOSS的右边取得道具后完成	30000
永远の苍は其处に在りし	完成勇士の证はたてられた后出现！到B16F在[2、A]处找到隐藏入口，之后在迷宫深处挑战强敌“冰岚の支配者”	100000
旧时代の遗产	寻找散落的5个零件，具体位置在B21F[2、F]、B22F[5、D]、B23F[6、B]、B24F[6、F]、B24F[5、B]	30000
墓标に眠る、金色の蛇	完成旧时代の遗产后出现！带着收束装置来到B21F[2、F]处的电梯总闸前安置上，接着来到B25F最终BOSS的地方就能挑战强敌“雷鸣と共に现れる者”	100000

全职业技能表

本作共有9种职业，每种职业都有其专属的技能。学习这些技能需要用到技能点，初始的每个人物身上会有3点技能值可供分配，之后每升一级可以得到1点。由于人物的培养自由度比较高，所以玩家们完全可以按自己的想法来培养人物。另外，一些职业的技能在投到一定程度后还会追加新的效果，某些技能也需装备指定的武器后才能发动。每一个技能最高为LV10。在未学习到的技能上按A可以查看该技能的习得条件。还有，本作的后两种职业一开始并不能选择，如何得到，攻略部分已有提及。

小贴士 “战后手当”和“ホーリーギフト”的效果可以叠加。例如2个人有ホーリーギフトLV10的情况下，取得的经验就是130%×130%=169%。



ソードマン（剑士）

技能名称	效果	习得条件
HP ブースト	HP 最大值增加	—
TP ブースト	TP 最大值增加	—
ATC ブースト	物理攻击的伤害值增加	—
DEF ブースト	物理防御力上升	—
斧マスタリー	斧的攻击力增加，斧技能习得必要	—
剑マスタリー	剑的攻击力增加，剑技能习得必要	—
ダブルアタック	普通攻击时，低几率连续 2 次攻击	斧マスタリー LV5；剑マスタリー LV5
ウォークライ	自身攻击力上升，防御力下降	ATC ブースト LV3
ヘルズクライ	自身攻击力大幅度上升，防御力与 HP 下降	ATC ブースト LV10
アームリカバー	自身腕封状态回复	DEF ブースト LV1
猛进逃走	全员损失 HP，在战斗中逃跑，返回到最后一个经过的入口前	DEF ブースト LV5
レイジングエッジ	敌单体强力斩攻击	剑マスタリー LV1
トルネード	单体斩攻击，目标对象左右的敌人也会受到伤害	剑マスタリー LV5
ハヤブサ驱け	给予 2～4 个敌人一次斩攻击	剑マスタリー LV5；ダブルアタック LV3
チェイスファイア	在我方发动炎属性攻击后追击一次炎属性攻击	剑マスタリー LV7；TP ブースト LV3
チェイスフリーズ	在我方发动冰属性攻击后追击一次冰属性攻击	剑マスタリー LV7；TP ブースト LV3
チェイスショック	在我方发动雷属性攻击后追击一次雷属性攻击	剑マスタリー LV7；TP ブースト LV3
パワークラッシュ	敌单体强力攻击	斧マスタリー LV1
スタンスマッシュ	敌单体攻击 + 中几率眩晕效果	斧マスタリー LV3
ヘッドバッシュ	敌单体攻击 + 中几率头封效果	斧マスタリー LV7
采掘	矿石等采掘次数增加	—



レンジャー（游侠）

技能名称	效果	习得条件
HP ブースト	HP 最大值增加	—
TP ブースト	TP 最大值增加	—
AGI ブースト	行动速度提高	—
弓マスタリー	弓的攻击力增加，弓技能习得必要	—
先制ブースト	我方先制攻击几率上升	AGI ブースト LV3
先制ブロック	中几率使敌先制攻击无效化	先制ブースト LV2
アクトファースト	顺序无视，中几率在下一回合里最先行动	AGI ブースト LV5；アザーズステップ LV3
トリックステップ	敌全体命中率下降	AGI ブースト LV1
ファストステップ	我方全体速度上升	AGI ブースト LV1
シャドウエントリ	降低被敌人攻击的几率	トリックステップ LV3
逃走准备	逃走成功率上升，等级高在逃跑时防御力上升	ファストステップ LV3
アザーズステップ	选择除自身以外的其他对象在本回合里最先行动	ファストステップ LV3；トリックステップ LV3
パワーショット	敌单体攻击	弓マスタリー LV1
ダブルショット	最初 2 回攻击，LV10 后 3 回	弓マスタリー LV5
エイミングフット	敌单体攻击 + 中几率脚封效果	弓マスタリー LV3
サジタリウスの矢	3 回合后发动的最强攻击	弓マスタリー LV10
オウルアイ	确认视线外的 FOE 位置	先制ブースト LV1
警戒步行	遇敌率下降	先制ブースト LV3
伐采	木材等伐采	—
采掘	矿石等采掘次数增加	—
采取	花草等采取	—



パラディン（圣骑士）

技能名称	效果	习得条件
HP ブースト	HP 最大值增加	—
TP ブースト	TP 最大值增加	—
DEF ブースト	物理防御力上升	—
盾マスタリー	属性防御力上升，盾技能习得必要	—
决死の觉悟	受到致命一击时，中几率以 1 点 HP 残存	DEF ブースト LV5
オートガード	自身受到攻击时，中几率消费 TP 来进行自动防御	DEF ブースト LV7；盾マスタリー LV7
挑发	吸引敌人火力 + 自身防御上升	DEF ブースト LV1
猛进逃走	全员损失 HP，在战斗中逃跑，返回到最后一个经过的入口前	DEF ブースト LV3
パリング	使敌人的物理攻击完全无效化	DEF ブースト LV3
浑身ディフェンス	自身防御力上升	DEF ブースト LV3；盾マスタリー LV3
防御阵形	我方全体防御力上升	フロントガード LV3；バックガード LV3
フロントガード	前排我方物理伤害减轻	盾マスタリー LV1
バックガード	后排我方物理伤害减轻	盾マスタリー LV1
ファイアガード	我方全体对炎属性攻击 1 回合防御	盾マスタリー LV5；TP ブースト LV3
ショックガード	我方全体对雷属性攻击 1 回合防御	盾マスタリー LV5；TP ブースト LV3
フリーズガード	我方全体对冰属性攻击 1 回合防御	盾マスタリー LV5；TP ブースト LV3
シールドスマイト	敌单体强力攻击	盾マスタリー LV10；浑身ディフェンス LV5
キュア	我方一人 HP 小回复	回复マスタリー LV3
キュア II	我方一人 HP 中回复	回复マスタリー LV5
警戒步行	遇敌率下降	DEF ブースト LV5
采掘	矿石等采掘次数增加	—

小贴士 队伍中的最后一人在战斗中输入的指令不能被取消，所以把医生等职业放在末尾是很危险的，一旦选错回复对象就可能导致死人。



ダークハンター（暗黑猎人）		
技能名称	效果	习得条件
HPブースト	HP最大值增加	—
TPブースト	TP最大值增加	—
ATCブースト	物理攻击的伤害值增加	—
鞭マスタリー	鞭的攻击力增加，鞭技能习得必要	—
剣マスタリー	剑的攻击力增加，剑技能习得必要	—
ブーストアップ	战斗时的BOOST槽增长速度提高	ATCブーストLV3
憤怒の力	自身HP低下时攻击力上升	ATCブーストLV5
シャドウエントリ	降低被敌人攻击的几率	TPブーストLV3
アナコンダ	敌单体攻击＋中几率毒效果	鞭マスタリーLV1
ヘッドボンテージ	敌单体攻击＋中几率头封闭效果	鞭マスタリーLV2
レッグボンテージ	敌单体攻击＋中几率脚封闭效果	鞭マスタリーLV3
アームボンテージ	敌单体攻击＋中几率腕封闭效果	鞭マスタリーLV4
エクスタシー	给处于头／腕／脚被封闭状态的敌人大伤害	鞭マスタリーLV5；ATCブーストLV5
ジエンド	对HP残余量少的敌人发动高几率即死外加吸收效果的斩攻击	鞭マスタリーLV10
ヒュプノバイト	敌单体攻击＋中几率睡眠效果	剣マスタリーLV1
ショックバイト	敌单体攻击＋中几率麻痹效果	剣マスタリーLV2
ミラージュバイト	敌单体攻击＋中几率混乱效果	剣マスタリーLV3
ドレインバイト	敌单体攻击+HP吸收	剣マスタリーLV4
トラッピング	在自己与左右同伴处设置陷阱，对敌人的物理攻击做出反击	剣マスタリーLV5；ATCブーストLV5
カタストロフ	敌单体攻击＋中几率石化效果	剣マスタリーLV10
采取	花草等采取次数增加	—



メディック（医师）		
技能名称	效果	习得条件
HPブースト	HP最大值增加	—
TPブースト	TP最大值增加	—
ATCブースト	物理攻击的伤害值增加	—
回复マスタリー	HP回复量增加	—
战后手当	战斗结束后我方全员回复一定量的HP	回复マスタリーLV2
博识	战斗结束后，道具取得率上升	TPブーストLV3
TPリカバリー	战斗中，每一回合自身的TP小回复	TPブーストLV10
キュア	我方一人HP小回复	回复マスタリーLV1
キュアII	我方一人HP中回复	回复マスタリーLV3
キュアIII	我方一人HP全回复	回复マスタリーLV5
エリアキュア	我方一全员HP小回复	回复マスタリーLV3；キュアLV3
エリアキュアII	我方一全员HP中回复	回复マスタリーLV5；キュアIILV3
リザレクション	战斗不能的我方一人复活	回复マスタリーLV7；キュアIIILV3
バインドリカバリ	我方一人封状态回复	回复マスタリーLV3
リフレッシュ	我方全员异常状态回复	回复マスタリーLV5
医术防御	我方全员全属性耐性增强	回复マスタリーLV3；エリアキュアLV3
医术防御II	我方全员在受到致命一击时中几率以1点HP残存	医术防御LV3；エリアキュアIILV5
リジェネレート	战斗中，每一回合我方一人的HP小回复	回复マスタリーLV5；キュアLV5
ヘヴィストライク	敌单体攻击＋中几率眩晕效果	ATCブーストLV10
キャンプ处置	HP低于一定程度后使用可回复到一定量的HP	回复マスタリーLV10
伐采	木材等伐采次数增加	—



アルケミスト（炼金术士）		
技能名称	效果	习得条件
TPブースト	TP最大值增加	—
炎マスタリー	炎术攻击力上升，炎技能习得必要	—
冰マスタリー	冰术攻击力上升，冰技能习得必要	—
雷マスタリー	雷术攻击力上升，雷技能习得必要	—
毒マスタリー	毒术攻击力上升，毒技能习得必要	—
博识	战斗结束后，道具取得率上升	TPブーストLV3
TPリカバリー	战斗中，每一回合自身的TP小回复	TPブーストLV10
火の术式	敌单体炎属性攻击	炎マスタリーLV1
火炎の术式	敌单体强力炎属性攻击	炎マスタリーLV5；火の术式LV3
大爆炎の术式	敌全体炎属性攻击	炎マスタリーLV5
冰の术式	敌单体冰属性攻击	冰マスタリーLV1
冰结の术式	敌单体强力冰属性攻击	冰マスタリーLV5；冰の术式LV3
大冰岚の术式	敌全体冰属性攻击	冰マスタリーLV5
雷の术式	敌单体雷属性攻击	雷マスタリーLV1
电击の术式	敌单体强力雷属性攻击	雷マスタリーLV5；雷の术式LV3
大雷岚の术式	敌全体雷属性攻击	雷マスタリーLV5
毒の术式	敌单体高几率中毒	毒マスタリーLV1
毒雾の术式	敌全体高几率中毒	毒マスタリーLV5
千里眼の术式	探查本层全部FOE的位置	TPブーストLV5
归还の术式	返回到最后一次使用过的树海磁轴处	TPブーストLV7
伐采	木材等伐采次数增加	—



バード（舞娘）		
技能名称	效果	习得条件
HPブースト	HP最大值增加	—
TPブースト	TP最大值增加	—
歌マスタリー	歌技能习得必要	—
ホーリーギフト	全员取得经验值增加	歌マスタリーLV10；破邪の镇魂歌LV5
猛き战いの舞曲	全员攻击力上升	歌マスタリーLV1
圣なる守护の舞曲	全员防御力上升	歌マスタリーLV1
韦驮天の舞曲	全员行动速度上升	歌マスタリーLV1
沈静なる奇想曲	敌单体强化效果打消	歌マスタリーLV3
破邪の镇魂歌	全员异常状态回复时间缩短	歌マスタリーLV3
蛮族の行进曲	全员HP最大值上升	歌マスタリーLV3；HPブーストLV3
火剧の序曲	我方一人普通攻击附带炎属性	歌マスタリーLV5；猛き战いの舞曲LV3
冰剧の序曲	我方一人普通攻击附带冰属性	歌マスタリーLV5；猛き战いの舞曲LV3
雷剧の序曲	我方一人普通攻击附带雷属性	歌マスタリーLV5；猛き战いの舞曲LV3
火帝の幻想曲	全员炎属性增强／敌全体炎属性弱化	歌マスタリーLV7
冰帝の幻想曲	全员冰属性增强／敌全体冰属性弱化	歌マスタリーLV7
雷帝の幻想曲	全员雷属性增强／敌全体雷属性弱化	歌マスタリーLV7
愈しの子守呗	全员每回合HP小回复	歌マスタリーLV7；HPブーストLV5
安らぎの子守呗	全员每回合TP小回复	歌マスタリーLV7；HPブーストLV5
警戒步行	遇敌率下降	TPブーストLV5
丝卷き戻り	返回到最后到达的入口处	警戒步行LV3
采取	花草等采取次数增加	—



ブシドー（武士）		
技能名称	效果	习得条件
HPブースト	HP最大值增加	—
TPブースト	TP最大值增加	—
ATCブースト	物理攻击的伤害值增加	—
刀マスタリー	刀的攻击力增加、刀技能习得必要	—
无明の极	夜间／盲目状态下，攻击力增加	ATCブーストLV3
一闪ブースト	一击必杀发生率上升	ATCブーストLV5
息吹	自身HP小回复	HPブーストLV3
踏み袈裟	敌单体斩攻击	刀マスタリーLV1
上段の构え	攻击力与防御力上升	刀マスタリーLV3
斩马	敌单体斩攻击	刀マスタリーLV5；上段の构えLV1
ツバメがえし	敌单体2～3次攻击	刀マスタリーLV7；上段の构えLV3
卸し焰	敌单体炎属性攻击	刀マスタリーLV10；上段の构えLV5
青眼の构え	攻击力与防御力上升	刀マスタリーLV3
一寸の见切り	敌人的攻击一次无效化	刀マスタリーLV5；青眼の构えLV1
小手讨ち	单体斩攻击＋中几率腕封效果	刀マスタリーLV7；青眼の构えLV3
雷耀突き	敌单体雷属性攻击	刀マスタリーLV10；青眼の构えLV5
居合の构え	行动速度上升	刀マスタリーLV3
首讨ち	敌单体攻击＋中几率即死效果	刀マスタリーLV5；居合の构えLV1
贯突	敌单体攻击	刀マスタリーLV7；居合の构えLV3
拔刀冰雪	敌单体冰属性攻击	刀マスタリーLV10；居合の构えLV5
采掘	矿石等采掘次数增加	—



カースメーカー（诅咒师）		
技能名称	效果	习得条件
HPブースト	HP最大值增加	—
TPブースト	TP最大值增加	—
咒言マスタリー	咒言技能习得必要	—
先制スタナー	战斗开始后低几率使敌全体进入眩晕状态	昏睡の咒言LV5；罪咎の咒言LV5
力拔いの咒言	敌全体攻击力下降	咒言マスタリーLV1
软身の咒言	敌全体防御力下降	咒言マスタリーLV1
足违えの咒言	敌全体行动速度下降	咒言マスタリーLV1
幻惑の咒言	中几率使敌全体陷入盲目状态	咒言マスタリーLV2
重苦の咒言	使敌全体的异常状态持续时间延长	咒言マスタリーLV3；TPブーストLV3
封の咒言：头首	敌单体中几率头封闭效果	咒言マスタリーLV5
封の咒言：上肢	敌单体中几率腕封闭效果	咒言マスタリーLV5
封の咒言：下肢	敌单体中几率脚封闭效果	咒言マスタリーLV5
昏睡の咒言	敌全体中几率睡眠效果	咒言マスタリーLV6
罪咎の咒言	敌全体中几率诅咒效果	咒言マスタリーLV6
ペイントレード	在自身HP耗尽之前将所受到的伤害数值累加返还给对手	咒言マスタリーLV7；罪咎の咒言LV10
畏れよ、我を	敌单体中几率テラー状态	咒言マスタリーLV10
命ず、言动能ず	给陷入テラー状态的敌人下达不能行动的命令	畏れよ、我をLV3
命ず、辈を食らえ	给陷入テラー状态的敌人下达攻击队友的命令	畏れよ、我をLV5
命ず、自らを裁せよ	给陷入テラー状态的敌人下达攻击自己的命令	畏れよ、我をLV10
杀气解放	遇敌率上升	畏れよ、我をLV1
采掘	矿石等采掘次数增加	—

2006

GBA游戏完全年鉴



由于不久前刚推出的《PSP专辑VOL.2》上已经包含了2006年PSP游戏年鉴，未来的《NDS专辑VOL.2》上也将涵盖NDS游戏年鉴，为了避免重复，我们临时做出了一个大胆的决定——将原本预告中的"2006 日版掌机游戏完全年鉴"改为了现在大家所看到的"2006 GBA游戏完全年鉴"。本年鉴中收录了2006年1月至2006年12月间发售的110款GBA游戏，并对这些游戏进行了较为详尽的介绍，希望能够对广大掌机玩家起到参考作用。也许你正在抱怨次世代掌机已经一手遮天的今天GBA上已无游戏可玩，在看过这次的年鉴后，说不定你会有对此有所改观。

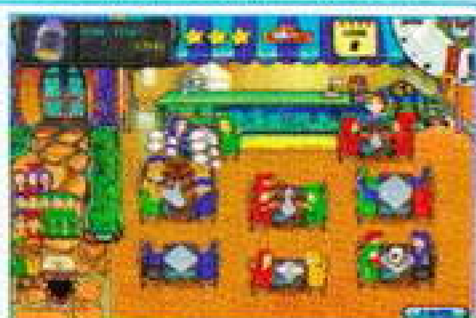
文 掌机王全体编辑

索 引

美女餐厅

Diner Dash

◆Eidos Interactive◆SLG◆2006年1月12日◆美版◆1人◆64Mb

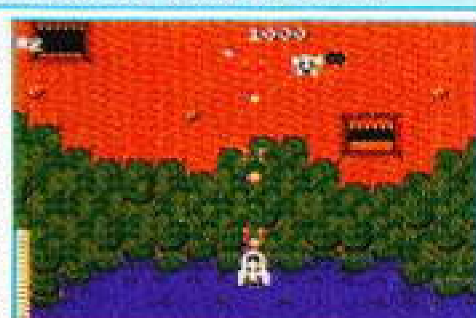


这是一个讲述餐饮行业竞争的游戏，在这个残酷的行业竞争中，玩家需要扮演的角色是一家饭店的老板娘Flo，她必须将自己经营的饭店从一家名不见经传的餐厅打造成为餐饮业最高级别的豪华酒店。游戏一共有40个等级，玩家需要在最快的时间内达成这些级别的要求以最快的速度建立起自己的帝国饭店，成为整个餐饮业的霸主。

Hudson名作合集Vol.5 射击合集

ハドソン ベストコレクション VOL.5 シューティングコレクション

◆Hudson◆STG◆2005年1月19日◆日版◆1人◆32Mb



由FC时代的人气作品所集结在一起，并在掌上重温，能让大人也感动的怀旧游戏，这就是"《Hudson名作合集》"系列的最大特点。而本作则是此系列的第5弹，共收录了1985年～1987年在日本国内公认的当时最有人气的三作FC射击类游戏。本作完全保留了作品的原貌，同时在画面上有了少许进步。本作还针对掌机做出改进操作，按住L键可以改变飞机的连射模式。

Hudson名作合集Vol.6 冒险岛合集

ハドソン ベストコレクション VOL.6 冒険島コレクション

◆Hudson◆ACT◆2005年1月19日◆日版◆1人◆32Mb



本作包含FC上经典游戏《高桥名人之冒险岛》的1至4代。游戏的画面很简陋，但是戴草帽穿草裙、踩滑板扔斧头，跳云彩骑恐龙的游戏方式使其成为当年红极一时的横版过关类动作游戏。游戏的难度较大，而且每一关的流程也很长，同时游戏还有吃水果增加体力的设定，颇有挑战性。另外游戏的隐藏要素相当丰富，而且不容易被发现，给游戏增加了更多乐趣。

格雷格黑斯廷斯 彩弹锦标赛

Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd

◆Activision Value◆ACT◆2006年1月31日◆美版◆1人◆64Mb



除了被玩家们熟知的《炸弹人》外，本作是另一款以"炸弹"为题材的游戏。在这个游戏里，玩家需要操纵角色利用炸弹狙击对手，不注意战略的话，很容易陷入死亡的境地。游戏还为玩家准备了丰富的道具和迷宫路线，本作的迷宫一共有12种，但在这些迷宫中还有可以进行48种变化，因此除了要纵观全局掌控游戏外，玩家还需要利用各种道具来解决各种困境。

好奇的乔治

Curious George

◆NBGI◆ACT◆2006年2月1日◆美版◆1人◆64Mb

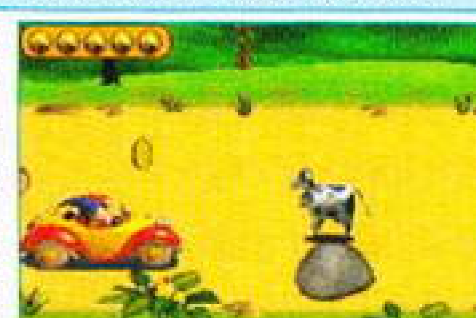


本作改编自在欧洲风靡了60多年的同名漫画，故事讲述了好奇心旺盛的小猴子乔治，在"黄帽子"先生的吸引下来到大城市冒险的故事。游戏中充满了各种"好奇的物品"，乔治可以发挥它的好奇心，将一切都搞得天翻地覆，比如钻到抽屉中，或者打开衣柜，钻进油漆桶中等，这时玩家就需要控制乔治来摆脱这样的困境了。

罗迪 在玩具世界的一天

Noddy: A Day in Toyland

◆The Game Factory◆ACT◆2006年2月3日◆欧版◆1人◆32Mb



Noddy是1949年由Enid Blyton创造出来的角色，而本作作为一款面向低年龄玩家的动作游戏，玩家将扮演Noddy在他的生活中帮助自己的朋友寻找其他走散的人和丢失的物品，游戏内容轻松愉快，强调的主题是助人为乐。游戏中共有12个拥有清新画面和简单难度的关卡，上手很容易，不过10岁以上的玩家也许很难从其中寻找到太多的乐趣。

川之垂钓 3&4

川のぬし釣り 3&4

◆MMV◆RPG◆2006年2月9日◆1人◆32Mb



这款来自MMV的钓鱼游戏可谓历史悠久，本次在GBA上的作品是MMV公司在GB上发售两作《川之垂钓3》和《川之垂钓4》的融合加强版，不仅画面大幅进化，还增加了许多新东西。在这款充满着大自然气息的作品里，玩家将要控制着主角在野外从事各种各样的活动：不仅可以进行钓鱼，捕捉昆虫，采摘花草，更能和森林里的动物们进行战斗。

狂热数独

Sudoku Fever

◆Take-Two Interactive◆PUZ◆2006年2月9日◆美版◆1人◆32Mb



本作是由风靡欧美的数学游戏制作而来，游戏中9×9的格子里放着看似没规律的数字，而玩家要做的是按照规则在剩余的格子里填上数字，使得每一横行、每一竖行以及每个3×3的小方块中都有1～9这9个数字，当完成了上述的三个条件后，就算完成了任务。除了标准模式外，游戏中还收录了Sudoku Eight、Sudoku Mini等4种模式，十分丰富。

我的宠物旅馆

Paws & Claws Pet Resort Strategy

◆THQ◆SLG◆2006年2月13日◆美版◆1人◆32Mb



欧美制作人打造的《牧场物语》追风作，游戏中玩家将从自己的叔叔那里接管农场，然后按照固定的剧情满足不同客户的需求。游戏中玩家通过完成一个个任务从而推动游戏进程，这些任务往往都是帮别人照顾宠物。而对宠物的养育是基于一个个的菜单选项和固定画面完成的。整体来看游戏的音乐和画面都很简洁，宠物游戏的粉丝可以尝试一下。

推荐 国夫君热血收藏3

くにおくん热血コレクション3

◆Atlus◆ACT◆2006年2月16日◆日版◆1人◆32Mb



《热血收藏》第三弹，收录了《国夫君的时代剧　全员集合！》和《热血冰球》两个当年FC上的经典游戏。《国夫君的时代剧　全员集合！》和《热血物语》类似，是一款横版动作游戏，但是游戏的内容和格斗招式都增加了许多。《热血冰球》则保持了"《热血》系列"特有的体育暴力和搞笑的特点，而且丰富的必杀技能使得游戏的观赏性与可玩性都大大增加。

推荐 游戏王 对战怪兽专家版2006

游戏王デュエルモンスターズエキスパート2006

◆Konami◆TAB◆2006年2月23日◆日版◆1～2人◆256Mb



既然是强调卡片决斗，因此本作依旧保持了"《决斗专家》系列"无剧情的作风。不过这并不影响本作的素质，超过2000张的卡片收录玩起来依旧让人激动不已，可以组成各种风格迥异的卡包应付不同的对手。本作的卡片效果连锁系统作出了很大的加强，连锁点很全，但大部分卡片连锁需要手工发动。系列一贯丰富的隐藏要素也算得上本作的又一亮点。

终极口袋游戏

Ultimate Pocket Games

◆Telegames◆ETC◆2006年3月1日◆美版◆1～2人◆64Mb



本作收录了Telegames公司的系列口袋小游戏，你可以在这一款软件中就享受到九个简单、有趣的小游戏，这九个小游戏分别是越野赛车、水上竞技、三维乒乓球、激光竞速、魔法方块以及音乐演奏等。其中收录的小游戏简单而不简陋，能充分激发玩家挑战自身极限的欲望。这样乐趣多多的小游戏集合绝对适合在闲暇之余用来体验一番。

植木法则 神器炸裂！能力者之战

うえきの法则 神器炸裂！能力者バトル

◆Banpresto◆FTG◆2006年3月2日◆日版◆1～2人◆64Mb



改编自同名动漫的本作在故事模式中收录了漫画和动画中的所有角色，玩家需要利用主角植木耕助操控植物的能力向一个个敌人发起挑战并赢得最终的胜利。玩家使用的武器是能够将自己的能力实物化的“神器”，需要玩家在游戏过程中进行收集，这也是本作的一大乐趣之一。此外每关开始之前都会给出一些特定条件满足后还能得到相应的奖励分数。

斗牌传说“赤木” 坠入黑暗的天才

斗牌传说“アカギ”～暗に舞い降りた天才～

◆CultureBrain◆TAB◆2006年3月3日◆日版◆1人◆128Mb



由号称“日本赌博漫画第一人”的福本信行的人气麻将漫画《斗牌传说赤木》改编而成，漫画原作在日本的累计销量已达400万。游戏的模式很传统：在“故事模式”中，玩家可以沿着动画版剧情的发展去感受主人公恶魔般的斗牌经历；在“挑战模式”中，玩家必须挑战一个个艰难任务；在“自由对局模式”中，玩家则可以和众多原作中的名家进行自由对战。

一同乘骑 梦想者

Let's Ride：Dreamer

◆THQ◆SLG◆2006年3月10日◆美版◆1人◆64Mb



游戏改编自同名电影《Let's Ride：Dreamer》，故事讲述了一个11岁的少女鼓励她的祖父重新回到赛马场上的故事。本作作为一款赛马类育成游戏，游戏的重心依然放在了赛马及骑手的养成上，从赛马的选配以及骑手的培养全权都交由玩家负责，如何将自己的赛马以及骑手培养为世界一流，在大赛中获得优胜，就要靠玩家自己的努力了。

口袋教授 克威克笔记 Vol.1

Pocket Professor KwikNotes，Vol. 1

◆Pocket Direct ◆ETC◆2006年3月13日◆美版◆1人◆32Mb



趁着“脑力锻炼”游戏热销的风潮，在GBA平台上也出现了类似的游戏，本作与这类游戏的游戏方式差不多，仍然是让口袋教授KwikNotes教玩家一些十分简单和基本的常识性问题，同时玩家还可以利用这款游戏复习语法和标点符号的使用规则，不过与其他游戏不同的是，本作还带有许多常用外来词语和词组的正确发音，可以借此纠正自己的发声。

冰河世纪2 消融

Ice Age 2：The Meltdown

◆Vivendi Games◆ACT◆2006年3月14日◆美版◆1人◆128Mb



游戏改编自同名动画，讲述冰河世纪末期极地气候变化下的生命们的故事，当动物们在为冰河世纪生存下来、冰天冻地将要结束而欢天喜地时，又面临着冰川的快速融化导致它们的家园将被洪水淹没的危险，于是，三个主角又担负起在灾难到来前警告所有同伴们撤退的任务。 游戏既有《索尼克》式的奔跑部分，也有在不同角色间切换进行解谜的部分。

推荐

口袋棒球 冲刺

パワポケダッシュ

◆Konami◆SPG◆2006年3月23日◆日版◆1～2人◆64Mb



“Success模式”的“父亲棒球篇”讲述了儿子与魂魄寄宿在棒球中的父亲间的故事，收集同伴夺取全国大会优胜是该模式的目的；此外，在“地狱迷宫篇”中，玩家则要通过玩法类似“不可思议迷宫”的迷宫去拯救父亲。游戏中的附加内容十分丰富，玩家不仅可以玩到一些有趣的迷你游戏，还可以在图鉴中查看到系列历代作品的资料，很有纪念意义。

推荐 蜡笔小新 呼唤传说 食玩都冒险

クレヨンしんちゃん 伝説を呼ぶ オマケの都ショックガーン！

◆Banpresto◆ACT◆2006年3月23日◆日版◆1人◆128Mb



“《蜡笔小新》系列”在GBA上的第二作。小新和父母来到新开张的食玩都主题公园，不过他们和其他大人一起被模型三魔王变成了仆人。于是，得到了变身果子的小新和瓶盖精灵以及他的那些朋友们一起冲向食玩都乐园，为了解救父母而展开大冒险。游戏共有八大关卡，而拥有6种变身能力的小新就要靠这些不同的变身的技能来前进与战斗。

魔法老师涅吉 私人授课2 打扰啦 天国之吻

魔法先生ネギま！ プライベートレッスン2 お邪魔しますパラサイトでチュ～

◆MMV◆AVG◆2006年3月23日◆日版◆1人◆128Mb



本作以“麻帆良祭”为舞台，描写了主人公在新的魔法世界的冒险经历。玩家需要找出将学校包围成巨大迷宫的“谜之魔力”的源头并将其解除，救出被囚禁的同学们。游戏采用卡片的战斗方式，与前作相比本作的卡片数量、质量都有长足进步，且由于不同角色所能制作的卡片各不相同因此选择不同角色作为同伴所得到乐趣也不相同，使得本作的耐玩度大幅增加。

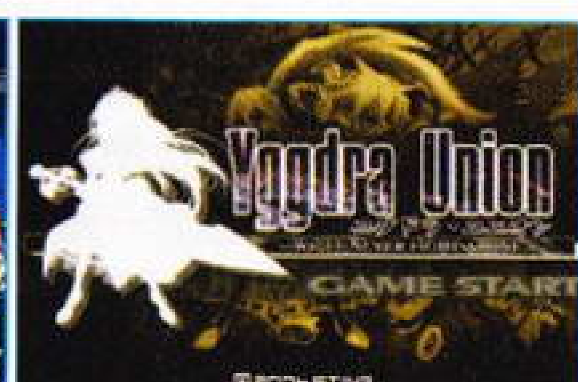
推荐 尤歌朵拉同盟

ユグドラ・ユニオン

◆Sting◆S・RPG◆2006年3月23日◆日版◆1人◆256Mb

由制作过《约束之地》等名作的Sting为GBA打造的又一款原创佳作。在游戏中，玩家将扮演亡国公主尤歌朵拉，带领着她的同伴们一起去解放自己的国家。游戏的系统非常具有特色，“同盟”一词在游戏中具有着相当重要的意义。角色可以与周围的同伴结成同盟进行连携攻击，只有与同盟首领相邻的敌方部队才能攻击。战斗开始后，攻击一方会对敌方进行突击，某些情况下敌方也会给出反击。突击反击结束后会进行白兵战，此时玩家可以发动十分华丽的必杀技。战败的一方士气会下降，当士气为0时该部队就会从地图上完全消失。这种独特的战斗系统使游戏在战术的选择上显得十分重要。本作的画面对GBA游戏来说十分精美，音乐也非常优秀。游戏的美版于2006年11月也已推出。

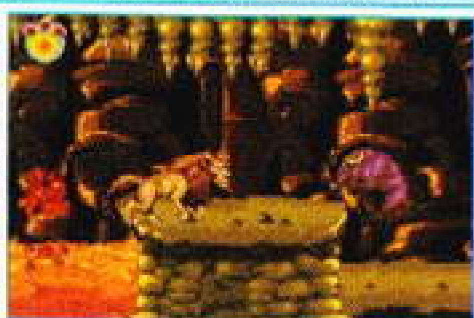




狂野大森林

The Wild

◆Buena Vista Games◆ACT◆2006年3月29日◆美版◆1人◆64Mb



本作是根据沃特迪斯尼的同名动画改编的动作游戏。讲述了一群原本生活在城市动物园中的动物们从纽约动物园逃脱至到达非洲这一部分的故事。玩家将要分别控制狮子、松鼠和考拉三种不同的角色来完成这个非同一般的冒险。游戏共分8大关卡，每个关卡都有其特色的怪物和解迷要素。关底的BOSS战是由小游戏的方式来进行的，可以反复挑战。

上旋高手2

Top Spin 2

◆2K Sports◆SPG◆2006年3月29日◆美版◆1～2人◆128Mb



本作拥有24位顶级网球巨星的授权，还收录了众多世界著名的比赛场馆。除了对战模式和杯赛模式，在原创的生涯模式 中，玩家可以育成一个属于自己的“网坛新星”。从发型、衣着打扮到握拍姿势，完全由玩家自行设计。通过比赛，这个原创角色还将具备属于自己的打法。获得升级点数提升能力值，并利用比赛奖金购买更加细致的个性装饰。

推荐 大众软件系列 数字游戏 Advance

みんなのソフトシリーズ ナンプレ アドバンス

◆Success◆PUZ◆2006年4月6日◆日版◆1人◆32Mb



一款GBA上的数独游戏。玩家需要将数字1～9填入规定的方格中，并且横列、竖列以及3×3的小方块中的数字都不能重复。游戏的系统比较体贴，不仅有详细的玩法解说，还有一些技巧方面的讲解。"通常模式"中为玩家提供了难易度分为20阶段的1000个问题，使游戏变得非常耐玩。玩家不仅可以挑战游戏中提供的现成问题，还可以亲自创作迷题。

光速蒙面侠21 恶魔蝙蝠队的魔鬼生活

アイシールド21 DEVILBATS DEVILDAYS

◆Nintendo◆AVG◆2006年4月6日◆日版◆1人◆128Mb



《光速蒙面侠21》是在漫画周刊《少年JUMP》上连载的一部讲述橄榄球运动的热血体育漫画。本作类似于音响小说，收录了原作漫画中的大量经典剧情，玩家还可以通过对话选项来与原著中的众多角色培养好感度，从而影响故事剧情的发展。除此之外，游戏中还收录了不少有趣的小游戏，还有专门的迷你小游戏模式供玩家选择。总的来说本作是部FANS向作品。

卷心菜娃娃 拯救斑点狗

Cabbage Patch Kids: The Patch Puppy Rescue

◆D3◆AVG◆2006年4月11日◆美版◆1人◆32Mb



可爱的孩子最近救了一个斑点狗，为庆祝家里这位新成员决定去镇中心为它购买丰盛的午餐。谁知归来后原本躺在婴儿室小憩的狗狗居然不见了，从此玩家开始扮演卷心菜娃娃，在各个区域寻找自己丢失的斑点狗。游戏中玩家将会遇到各种长相可爱的斑点狗，并顺便帮伙伴们找到属于自己的狗狗，当然我们最终的目的还是通过学习各种技能找到属于自己的狗狗。

推荐 2006 FIFA 世界杯

2006 FIFA World Cup

◆EA Sports◆SPG◆2006年4月24日◆美版◆1～2人◆64Mb



由FIFA国际球联认证出品的本作在GBA上也有着不错的表现。作为一款GBA平台游戏，本作画面表现非常出色，3D透视效果的比赛场景以及动作流畅的人物看上去都很精细。本作操作手感也非常舒服，通过GBA有限的按键就能使出各种华丽的带球、射门技巧，进球后还有全视角特写镜头，恰到好处的音效很有真实球场的氛围，只是难度有些太低。

推荐 Mother3

Mother3

◆Nintendo◆RPG◆2006年4月20日◆日版◆1人◆256Mb

经过多次跳票的任天堂看家RPG系列的第三作终于在GBA的末期与玩家们见面。游戏的剧情发生在一座小岛上，讲述了双子兄弟为母亲报仇的故事，其间发生的剧情十分曲折感人。游戏的广告词"奇妙、有趣、伤感"很好地概括了本作的主题。游戏的遇敌方式为可见式，只要在地图上与敌人接触就会进入战斗，从敌背后接触还能进行先制。游戏的战斗被称为"音乐战斗"，玩家必须根据战斗的背景音乐来按动A键，如果按键时机得当，就可以进行连续攻击。游戏中每个角色都有类似于特技的PSI技能，在战斗中可以发挥各种效果。游戏本作的画面看上去有些简单，但并不影响整体的精美程度，反而配合主题带给了玩家十分温馨的感觉，游戏音乐的优秀程度也在所有GBA游戏中名列前茅。





裘卡与单音恐吓

Juka and the Monophonic Menace

◆SouthPeak Interactive◆ACT◆2006年4月29日◆欧版◆1人◆128Mb

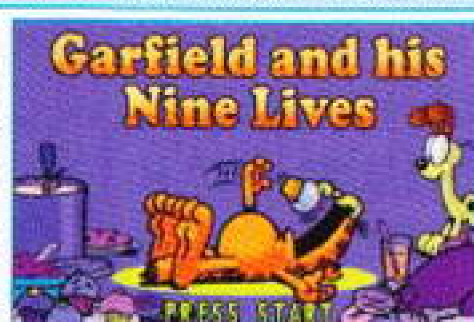


这是一款以炼金为主题的动作冒险游戏。玩家要扮演新手炼金术士裘卡，在世界各地收集材料来合成新的药水，同时还要打败隐藏在幕后的邪恶势力。相比玩家操作上的要求，游戏对于探索的要求更高，玩家主要的任务就是与NPC对话以及探索世界中的隐藏要素。游戏在画面、音乐、剧情以及关卡设计上都有不错的表现，喜欢美版游戏的玩家可以尝试一下。

加菲猫和它的九条命

Garfield and His Nine Lives

◆Game Factory Interactive◆ACT◆2006年5月5日◆欧版◆1－2人◆32Mb



又胖又懒又可爱的咖啡猫这次从漫画书跳到了小小的GBA屏幕上，为我们演绎它梦中所发生的冒险故事。玩家将穿梭于咖啡猫世界的众多场景中，凭借快速的反应和聪明的头脑对抗敌人、跨越障碍。游戏共分9大关卡，采用横板过关的系统，并且有密码选关功能。初期的动作演示能够让你快速掌握游戏的各种技巧，并凭借这些技巧克服游戏中的重重难关。

篱笆墙外

Over the Hedge

◆Activision◆ACT◆2006年5月5日◆美版◆1人◆64Mb



由动画电影改编的本作画面相当的出色，采用3D预渲染制作的人物及场景的形象、色彩都最大程度保留了原作的特色。作为一款动作游戏，本作操作非常流畅，打击感相当不错。除了打斗对抗敌人以外，游戏还融入了各种小谜题，推开挡路的原木、躲避来来往往的人类，最终获取食物就是玩家的目标。不过本作的难度如同它所讲述的故事一样简单。

X战警 官方游戏

X-Men: The Official Game

◆Activision◆ACT◆2006年5月16日◆美版◆1人◆64M



伴随着《X战警3》电影的上映而推出的游戏，游戏属于横板卷轴动作类型，玩家最初操纵的角色是金刚狼，而随着游戏的进行，玩家还可以操纵冰人、夜魔侠等越来越多的角色。游戏中可以按L键随时切换不同的角色，不同的角色拥有各自不同的能力和招式，比如冰人可以释放巨大的冰锥攻击敌人，夜魔侠可以隐身穿过墙壁，不过游戏手感比较生硬，打击感很差。

宾果方块

Tringo

◆Crave◆ACT◆2006年5月16日◆美版◆1－2人◆32Mb



这是一款结合了《宾果》和《俄罗斯方块》两款经典益智游戏特点的方块游戏。游戏是在5x5的方格中放置不同的"方块"(每块限时10秒)，堆成2×2、2×3和3×3的形状时，"方块"可以消去并获得5、15和30积分，每超过一次限时或无空位而选择SKIP就会被扣除7分，将规定的方块放完后计算玩家的总得分，规则简单易懂。喜欢益智游戏的玩家不妨尝试一下本作。

动物小巷 心跳进级试验之卷

アニマル横町～どきどき 进级试验の卷～

◆Konami◆PUZ◆2006年5月18日◆日版◆1人◆128Mb



在本作中，玩家将挑战老师给出的进级试验，而试验的内容则是两款PUZ游戏。其中一个PUZ小游戏的玩法是传统的落下型方块游戏，只要将三个相同颜色的方块排在一起就可以使它们消去；另外一个PUZ小游戏中，玩家则必须将两个图案相同的箱子摆在一起来令它们消去。此外，玩家还可以用在剧情模式中得到的物品来装饰亚美的房间，将其装点漂亮。

推荐

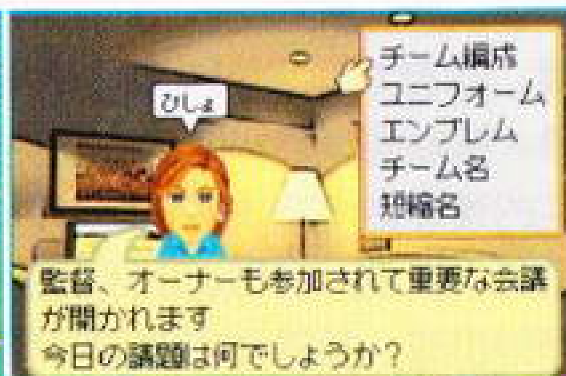
快乐足球

カルチョビット

◆Nintendo◆SLG◆2006年5月18日◆日版◆1人◆64Mb

这是一款类似《创造球会》的足球经营类游戏，制作人是以制作"《达比赛马》系列"而闻名的薗部博之。游戏中玩家扮演的是一名球队教练，要带领自己的球队通过不断训练和比赛一步步登上世界冠军的宝座。游戏突出的是轻松、快乐的主题，所以画面充满Q版风格，系统也非常简单，能让玩家轻松上手。游戏主要是通过"比赛"和"特训"两个步骤的交替进行来不断推进，通过特训来锻炼球员，通过比赛来提升成绩。比赛中玩家只能观看过程而不能操纵，但可以设定战术，最后根据两队实力由电脑模拟比赛结果；"特训"是游戏特色系统，玩家要使用卡片来训练自己的求援，不同的卡片代表不同的训练内容，而组合特定卡片的话还能达到一些特殊的训练效果，研究起来也颇有味道。





贝巴的救援

Babar to the Rescue

◆The Game Factory◆ACT◆2006年5月26日◆欧版◆1～2人◆32Mb



这是一款充满童趣的游戏，故事讲述的是名叫贝巴的大象，为救助自己的两个淘气儿子波姆和亚历山大而展开的一系列冒险。贝巴必须完成8大关的挑战，每一大关又分为数个小关，内容包括气球冒险，横版卷轴过关等等，关卡中散落着许多"皇冠"，只有收集足够数目的皇冠才能过关。游戏操作上基本只用到十字键和A键，低龄玩家也能轻松上手。

推荐

汽车总动员

Cars

◆THQ◆RAC◆2006年6月6日◆美版◆1人◆64Mb



本作改编自同名动画电影。故事发生在一个奇妙而有趣的赛车世界之中，主角作为本年度赛车选手新秀，最大的梦想就是顶级大赛中取得冠军，然后和经纪公司签约成为新的车坛大明星，不料在决赛途中意外闯入了一个荒野中的小城镇，得到一番与平日全然不同的人生体验。作为一款电影改编的游戏，按照惯例本作也邀请了在动画中配音的明星们二度献声来吸引广大影迷。

推荐

加勒比海盗 亡灵财宝

Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest

◆Buena Vista Games◆ACT◆2006年6月27日◆美版◆1人◆128Mb

本作是由经典魔幻电影为蓝本改编而成，整个游戏分为陆地冒险和海上冒险两部分。陆地冒险部分类似于其他GBA动作游戏类似，玩家要操纵杰克船长在2D的场景中冒险。每一个小岛都有若干小关组成，根据场景的不同，所出现的敌人种类和实力也不同。酒吧是提供情报的场所，玩家可以打听到各种情报，前提是必须花点小钱买通酒保，他会给你提供宝物线索以及各种传奇人物的下落。在海上航行的时候，玩家要操纵海盗船自由穿梭于各个航道，在航行的同时玩家还可能遭遇到其他海盗船和英军战舰，海战部分也是比较考验玩家的技术的，如果不想直接击毁敌船的话，还可以登陆敌船进行战斗。当船靠岸后，玩家还可以在船坞对船只进行修理、更换零件或者补充航行所必备的物资。





后院棒球2007
Backyard Baseball 2007

◆Atari◆ACT◆2006年6月12日◆美版◆1～2人◆32Mb



以小孩子为主角的体育游戏系列"《后院》系列"在欧美是颇受玩家欢迎的系列，本作是以棒球为题材，游戏中的球员全都四五岁的小孩子，他们聚集在各家的后院中进行棒球比赛。而游戏直接以美国职业棒球联盟为背景，玩家可以选择联盟中各支球队，按照现实的赛季进行方式展开联赛，不过球员还是这些小孩子。比赛规则还是正统的，而且比赛时击球、投球可以选择不同的手法。

风暴突击者
Alex Rider：Stormbreaker

◆THQ◆ACT◆2006年7月7日◆欧版◆1人◆32Mb



本作很好地将动作和解谜要素融合在一起，是一款比较出色的幻想动作冒险游戏。游戏中玩家将控制由三个英雄组成的队伍，用每个人的不同技能和敌人作战并挑战各种需要团队合作才能解开的谜题。典型的2D俯视角视点，除了格斗外玩家还要潜行进入敌人的基地寻找各种钥匙和任务物品。并且关卡中的巨大的BOSS和天气效果给人留下非常深刻的印象。

几何世纪 点阵潮流
Bit Generations dotstream

◆Nintendo◆ETC◆2006年7月13日◆日版◆1人◆128Mb



本作是在13日发售的休闲小游戏《Bit Generations》里的一作，系列共分别为7个版本分两批发售，每个作品里都保持着简单轻松的游戏气氛。本作的内容则是需要玩家操作游戏画面里所有的线，使它们避开障害物而达到存活时间更久的竞争目的，而越后面的内容将会越难通过。画面简单，玩法单一，是一款怀旧性质作品。

几何世纪 反弹网球
Bit Generations BOUNDISH

◆Nintendo◆ETC◆2006年7月13日◆日版◆1人◆128Mb



游戏秉承了系列一贯的画面简单、音乐单调、简单容易上手，但游戏乐趣丝毫不减的特点。本作是一款弹球游戏，基本规则就是利用球拍和球来回不断地把球弹回去，如果对方没接到球就算输。在这个同样的规则下，本作中总共设置了5种游戏模式，每个模式的规则都有所不同。如大球会影响小球速度的池中花模式，弹球路线不规则的圆弧弹球模式等。

几何世纪 六角形针盘
Bit Generations DIAL HEX

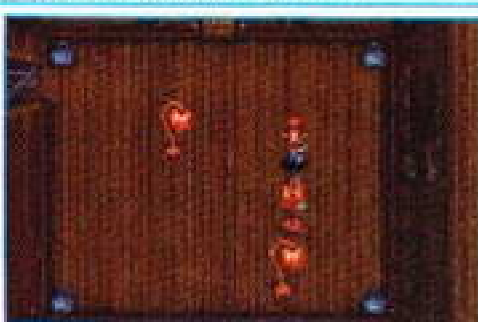
◆Nintendo◆ETC◆2006年7月13日◆日版◆1人◆32Mb



本作是在GBA上的休闲小游戏"《几何世纪》系列"的其中一作，游戏的内容和当初厂商公布时候号称的"回归游戏简单乐趣的原点"相同，确实十分简单，玩家只需要操作GBA的几个按键，把每关里的框内正三角型来回转换，组成相同颜色的六角形即可把该部分消除。消除掉框内所有的颜色后结束关卡，游戏的难度会随着关卡的推进而增加。

怪物屋
Monster House

◆THQ◆ACT◆2006年7月18日◆美版◆1人◆64Mb



本作是一款同时登陆家用机和掌机的动画电影游戏，与家用机版一样，本作也是以原作的剧情为原型，讲述了利用"不给糖果就捣乱"的孩子进入这个鬼屋以后就再也无法出来的故事。游戏中玩家扮演的孩子们必须利用手中的各种工具在这个奇怪的房子里进行探索，最终找到出路。原作的剧情非常有趣，如果看过电影再来尝试本作可能会更有投入感。

别惹蚂蚁
The Ant Bully

◆Midway◆ACT◆2006年7月24日◆美版◆1人◆64Mb



本作又是一款根据同名电影改编的多平台作品，虽然GBA版的游戏画面不能与其他平台的游戏相提并论，但独特的游戏性仍然有让人一试的冲动。玩家扮演的角色是电影中的主角卢卡斯尼克尔，如何操纵这个顽皮的问题少年适应蚂蚁们既规律又严谨的生活，将是玩家面临的一大问题。不过同其他大多数改编电影一样，游戏性不高是本作的一大问题。

几何世纪 声音航海家
Bit Generations Soundvoyage

◆Nintendo◆ETC◆2006年7月27日◆日版◆1人◆128Mb



号称回归原点系列的特别之作。游戏的玩法非常简单，几乎只靠耳朵来听就可以完成。玩家需要戴上耳机，依靠左耳和右耳听到的噪音来决定将小球瞬间推向哪个方向。随着关卡难度的提升，耳机里的声音会变得愈加难以分辨，对玩家瞬间判断能力的要求也会提高。比起类似游戏《旋律天国》，本作的成熟感更加浓厚，是一款拿得起放得下的休闲类小游戏。

几何世纪 轨道牵引
Bit Generations ORBITAL

◆Nintendo◆ETC◆2006年7月27日◆日版◆1人◆128Mb



游戏画面相当简陋，而且玩法也非常简单。玩家要让自己控制的星球通过不断地加速或减速来吞食蓝色的星球，使自己的星球膨胀，同时也可以吸收白色的星球，让其成为自己的卫星，还要注意避免碰撞到红色的星球，否则失败。当玩家控制的星球足够大的时候，接触到黄色的星球即可过关。过关后会根据玩家吸收的星球数和卫星数来评分。

几何世纪 数位驱动
Bit Generations DIGIDRIVE

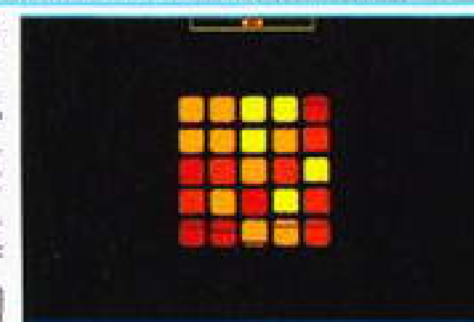
◆Nintendo◆选择游戏类型◆2006年7月27日◆日版◆1人◆128Mb



初上手难度较高的一款游戏，基本玩法非常简单。游戏世界观独特，玩起来很有异世界的风格。玩家利用十字键把屏幕中交叉路口的小车按照颜色类别向各自的方向诱导，同类颜色的车积聚得越多则会获得得分数越高。游戏可以和CPU或者玩家进行对战，对系统的深度理解非常重要。游戏能够自由变化背景的颜色，游戏里的声音和音乐也可以随玩家的喜好选择，极具魅力。

几何世纪 彩色方块
Bit Generations COLORIS

◆Nintendo◆ETC◆2006年7月27日◆日版◆1人◆128Mb



游戏画面相当的简陋，而玩法也是非常简单。只要翻转方块，变换其颜色，使得相邻的三个方块颜色一致即可消去，而且一定时间没有消除方块会有灰色的消除不能的方块出现。游戏分清除模式和分数模式。前者要满足CPU提出的特定条件，清除掉足够多的方块后即可过关；后者要求在灰色方块布满全屏之前尽可能多地得分，是一个适合挑战的模式。

疯狂农庄
Barnyard

◆THQ◆AVG◆2006年8月1日◆美版◆1人◆64Mb



基于同名动画电影改编的本作带领玩家走入农庄去体验电影中一些精彩的片断，参与到12个小游戏中来，完成各种不同的使命。游戏中有昼夜之分，只有白天玩家才能接受差事，晚上去Club消磨时间。完成任务需要用到各种技能，遇到敌人玩家可以选择逃避或来场顶撞赛。小游戏很有趣，故事也很有意思，但3小时就能完成的游戏实在是耐玩度欠佳。

推荐

旋律天国

リズム天国

◆Nintendo◆MUG◆2006年8月3日◆日版◆1人◆128Mb

本作是GBA末期不可多得的一款优质音乐小品游戏。游戏的玩法与《瓦里奥制造》差不多，也是由众多的迷你小游戏组成，不过在加入了"旋律"这一要素后，给人的感觉就变得截然不同了，玩家也可以将本作看成是《瓦里奥制造》和《押忍！战斗！应援团》的合成之作。游戏中共有40多个充满的挑战性小游戏，玩家只需要跟着音乐的节奏来按键，便能完成各个小游戏。每一个小游戏操作都不相同，所以即使是只使用GBA的简单按键也体验到丰富的操作乐趣。由于本作是由《瓦里奥制造》的开发小组开发制作的，所以该小组一贯独特的恶搞风格在游戏中也随处可见，就连游戏中的隐藏部分中也充满了恶搞元素。若想要体验轻松游戏的快感就开来尝试一下本作吧！





拉瑞小子和坏苹果

LarryBoy and the Bad Apple

◆Crave Entertainmebt◆ACT◆2006年8月8日◆美版◆1人◆64Mb

本游戏改编自大人气动漫作品《蔬菜总动员》的电影版——《拉瑞小子和坏苹果》，讲述了超级笨蛋英雄拉瑞小子为了保护小镇与邪恶势力作斗争的故事。游戏中，由玩家扮演的拉瑞小子将在坏苹果的协助下一起从怪物的手中解救Bumblyburg小镇展开冒险，游戏中拉瑞拥有的变形机能可以让他变成各种不同的东西来完成任务。



游戏大爆发！

Games Explosion!

◆THQ◆ACT◆2006年8月15日◆美版◆1～2人◆32Mb

本作的标题颇有些夸张，这是因为它收录了大量的小游戏在其中，想带给大家游戏大爆发的感觉。这些游戏基本都是一些桌面类或者经典益智类，包括《数独》、《西洋跳棋》、《保龄球》，《黑杰克》、《投飞镖》等等，共有16种，它们被分为5大类设置在主菜单中，方便玩家选择。另外游戏的帮助菜单对每种小游戏的玩法和规则进行了简单的解说，方便玩家上手。

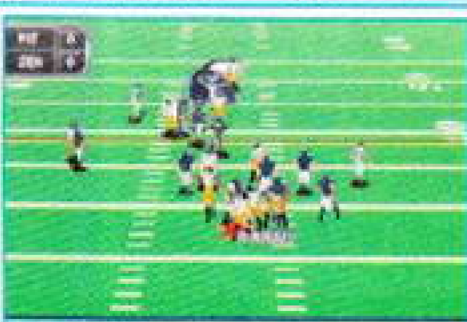


麦登美式橄榄球 2007

Madden NFL 07

◆EA Sports◆SPG◆2006年8月22日◆美版◆1～6人◆32Mb

EA全平台策略下诞生的本作虽然采用了与《FIFA》相同的图像引擎，但画面效果、手感却并没有《FIFA》那么出色。游戏中人物过小，导致动作看上去生硬且单调。游戏相比前作几乎毫无改进，相同的模式、相同的音效和画面，甚至连低AI的作风也被继承了下来。新加入的一些小游戏玩起来还是颇为有趣的，钟情于这种粗犷运动的玩家可以尝试。



怪物卡车

Monster Trucks Mayhem

◆Apex Designs◆RAC◆2006年9月5日◆美版◆1人◆32Mb

本作是一款以大脚四驱车为比赛原型的另类赛车游戏。游戏共有两个模式，分别是对战模式和锦标赛模式。游戏的操作十分简单，和普通赛车游戏一样，只需利用十字键控制方向即可。在比赛过程中，玩家需要开动脑筋从障碍物和道路上获得各种奖励，用这些奖励来购买新的赛车及配件。当逐步升级完自己的爱车后，就能更轻松地赢取更高难度的比赛。



推荐 乐高星球大战II 原创三部曲

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

◆LucasArts◆ACT◆2006年9月12日◆欧版◆1～2人◆128Mb

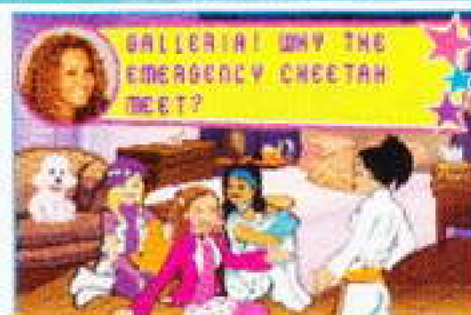


"《乐高星球大战》系列"第二作的GBA版，游戏由2005年发行的DVD套装《星战三部曲》改编，人物造型则为乐高积木风格。游戏收录了《新的希望》、《帝国反击战》和《绝地大反击》三部电影中众多的事件和战斗，恶搞也无处不在地穿插于战斗之中。游戏的世界虽为积木构成，但音乐原汁原味，战斗非常火爆，还有原作中众多的角色供选择。游戏难度也不算高。

花豹女郎

The Cheetah Girls

◆Ubisoft◆SLG◆2006年9月12日◆美版◆1人◆64Mb



作为一款根据同名电影改编的游戏，玩家需要扮演的角色不是大明星花豹女孩们，而是她们的幕后英雄"经纪人"！这些年轻的女孩将在玩家的带领下学习各种表演技能，以及舞蹈和发声训练，最终走到台前参加巴塞罗那的新声大选比赛并成为最后的赢家。这对于热衷于成为明星的普通人来说，也是另一个了解明星背后辛苦的机会！遗憾的是GBA版画面素质不高。

小小爱因斯坦

Disney's Little Einsteins

◆Buena Vista Games◆ACT◆2006年9月12日◆美版◆1～2人◆64Mb



《小小爱因斯坦》是美国迪士尼公司为低龄儿童设计出品的一套卡通教育系列片，而改编成游戏的本作自然也是低龄向的了。游戏中，玩家要通过完成一个又一个小游戏来收集歌曲的片段，最终组成一首首的经典名曲。游戏的小游戏数目不多，但玩起来感觉还算有意思，即使在小游戏中错过了一些收集也不必从头开始，因为游戏会循环地让玩家去收集。

小马精灵 逃离彩虹

My Little Pony: Crystal Princess Runaway Rainbow

◆THQ◆AVG◆2006年9月13日◆美版◆1人◆32Mb

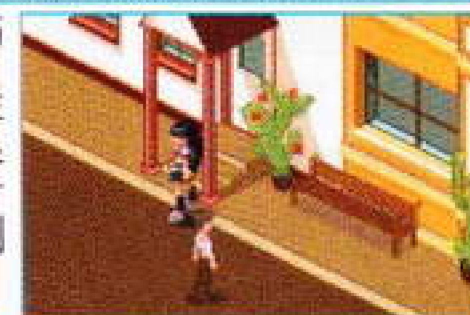


由动画电影《小马精灵》改编而来的游戏，可爱的小马精灵在GBA上展开的一段彩虹色的冒险。粉红色的主色调以及来自原作中小马们的可爱造型，使得这款游戏十分女性向。游戏中，主角要和很多朋友打交道并展开游戏，剧情的发展及主角的去向均会有箭头指明，重要NPC也都有符号提示，而在游戏中占有很大比重的迷你游戏的难度也普遍不高。

贝兹娃娃 永恒之钻

Bratz: Forever Diamondz

◆THQ◆AVG◆2006年9月18日◆美版◆1人◆64Mb



在美国人气节节攀升的贝兹娃娃登陆GBA之作，登场的四名少女分别是雅斯敏、科洛、小玉和萨莎。贝兹娃娃针对的对象是时尚少女，而游戏也自然也是女性向，游戏中，玩家可以亲身体会一下这些购物狂、学校名人兼男孩子眼中的焦点的时尚娃娃们的生活，在发廊做个时尚发型、去时装店换上一身新的流行服饰等都可能给一天的生活带来更多的惊喜。

未来的菲尔

Phil of the Future

◆Buena Vista Games◆ACT◆2006年9月18日◆美版◆1～2人◆64Mb



本作中玩家将控制来自未来的男孩菲尔，寻找一种将人类变得对他人漠不关心的病毒的起源。游戏中玩家还可以切换角色，使用另一名野人，从而通过独特的技能完成冒险。游戏的操作比较简单，除使用物品、切换角色外就是动作游戏所特有的攻击和跳跃了。游戏采用横版通关系统让玩家一关接一关地突破，达成条件就是获得某一特定物品或是解救某人。

推荐 Capcom迷你游戏合集
Capcom Classics Mini Mix

◆Capcom◆ACT◆2006年9月19日◆美版◆1人◆32Mb



Capcom在GBA上推出的一款经典游戏合集，收录的三款游戏都是Capcom在FC上的经典之作。三款游戏分别为：《出击飞龙》、《快打旋风》和《刺杀希特勒》。《出击飞龙》是非常爽快的横版动作游戏；《快打旋风》则是当年少有的移植得非常优秀的街机动作游戏，《刺杀希特勒》中用钩子荡来荡去的情景给当时的玩家留下了深刻的印象。

时尚宠物狗
Dogz Fashion

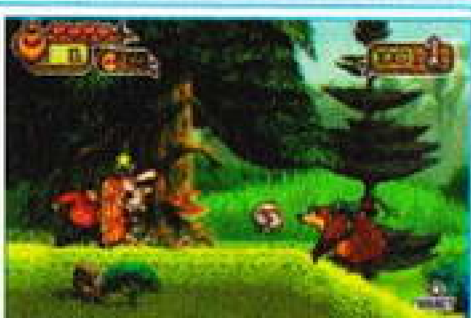
◆MTO◆SLG◆2006年9月19日◆美版◆1人◆64Mb



本作是一款掌机平台上的宠物养成游戏。主人公和父母是小镇居民，玩家可以和父母商量去买狗。本作有有5种非常可爱的狗狗供选。有了自己的宠物狗狗后，玩家需要精心照料它让它成长，增加其爱心值。除了简单的喂养之外，玩家可以带宠物宝宝出去溜达，外面有很多机会可以让小狗快速成长，还有机会获得金币。如果遇到一些好玩的小游戏，还能让狗狗和玩家互动起来。

丛林大反攻
Open Season

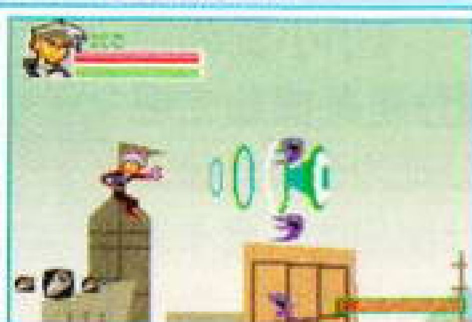
◆Ubisoft◆ACT◆2006年9月19日◆美版◆1人◆64Mb



本作是以美国著名动画影片为蓝本改编而来，游戏的类型为大家所熟知的动作解谜ACT，和电影的剧情一样，玩家将以故事主人公为主角在广茂的森林里进行大冒险，玩家要操控主角大灰熊布哥和其他森林里的伙伴们，运用各种能力躲避猎人们的追杀，布置各种陷阱与狩猎者们进行战斗。游戏中穿插的小游戏也给本作增加了耐玩度。

幻影丹尼 都市丛林
Danny Phantom Urban Jungle

◆THQ◆STG◆2006年9月19日◆美版◆1人◆32Mb



游戏的玩法如同《战国之刃》，玩家控制我们的小超人丹尼在天空中自由飞翔、打击敌人。玩家要躲避不断出现的敌人雨点般的攻击，打破邪恶敌人将公园变成灰暗丛林的阴谋。游戏中玩家可以在幽灵区域习得冻结力量、获得实验室的各种最新武器发明，从而不断提高自己的能力，以面对各种强大的BOSS。本作的画面、音效效果的表现还算不错。

圣经
Holy Bible

◆Crave◆ETC◆2006年9月22日◆美版◆1～2人◆4Mb

基督教徒们的掌上宝典，可惜的是只有英文版。本作就是一本标准的《圣经》电子版，你可以走到哪里带到哪里，随时随地翻看这个压缩的掌上宝典。这款软件除了标准的读书功能以外，还允许玩家保存书签、输入关键字查找索引，而且还提供了功能强大的快速导航，使用起来十分便利。只是作为一款读书软件不支持选择背景图片和阅读时播放音乐使得该软件有点枯燥。

草莓蛋糕美梦
Strawberry Shortcake Sweet Dreams

◆Majesco Games◆ACT◆2006年9月25日◆美版◆1人◆32Mb



草莓脆饼和她的朋友们想要将草莓园的美梦还给每一个人，于是展开了各自的冒险。本作故事起始于某个调皮鬼偷去了草莓脆饼及其他几人的美梦碎片，想通过这些使自己的美梦成真。本作是一款针对低龄儿童的作品，因此游戏的难度以及文字都非常简单，而且故事流程也很短。游戏实际上改编自一部即将上市的动画电影，里面融合了各种小游戏。

后院橄榄球2007

Backyard Football 2007

◆Atari◆SPG◆2006年9月26日◆美版◆1人◆32Mb



这是"《后院》系列"的又一部作品，登场的角色仍然都是那些四五岁的小孩子，这次他们将在后院中展开橄榄球比赛。游戏以美国职业橄榄球联盟为背景，可以选择联盟中的所有球队展开赛季循环赛，不过只是挂着球队的名字，球员还是这些小孩子们。比赛时，通过按键可以简单地使出快速冲刺或者肩部冲撞等动作，比赛过程同样激烈，喜欢橄榄球的玩家可以尝试。

FIFA 2007

FIFA 07

◆EA Sports◆SPG◆2006年9月29日◆欧版◆1～2人◆8Mb



改良后的系列新作人气非常旺，GBA版也在球场以及比赛气氛营造上做出了一定改良。本作收录了27个联赛、超过500支的队伍，拥有官方认证的球员数据，在专业度上还是非常有保证的。不过与前作《世界杯》整体差别不大，GBA版低AI的"传统"依旧被保留了下来，而且球队最新修改数据也没有纳入，再加上本身不支持编辑，系列铁饭肯定要失望了。

格斗机器人

Rock 'Em Sock 'Em Robots

◆DSI Games◆FTG◆2006年10月2日◆美版◆1人◆32Mb



本作的机器人来自于真实玩具，游戏"完整"地捕捉了玩具那僵硬的动作，简单的打斗让你体验机器人格斗那种僵硬的风格。游戏中几个机器人的动作基本相同。不过每个机器人还是有不同的特性，速度、力量的不同玩起来稍有区别。AI低到了闭着眼睛也能轻松KO的境界，本作没有提供多人联机模式，没有什么剧情故事，是一款纯粹的格斗游戏。

哈林世界巡回篮球

Harlem Globetrotters: World Tour

◆DSI Games◆SPG◆2006年10月2日◆美版◆1人◆32Mb

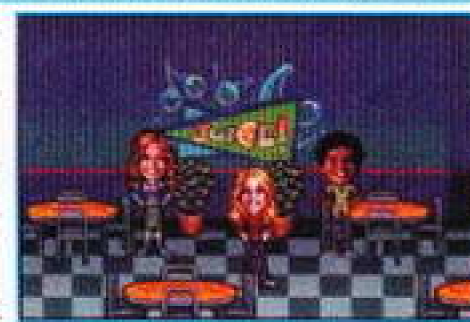


本作采用了2对2的篮球规则，游戏中包括了26位世界各国的知名球员，但最大的缺陷就在于毫无特色的人物动作，你根本无法看出乔丹的远距离大灌篮与普通灌篮的区别，不过本作投篮、灌篮的手感还是非常不错的。本作的AI可以说非常的糟糕，传球甚至传到错误的方向，重复的投篮动作看上去让人厌倦，再加上游戏人物动作跳帧，整体感觉非常粗糙。

一本正经

Unfabulous

◆THQ◆ACT◆2006年10月2日◆美版◆1人◆32Mb



本作是一款任务式的小游戏集合作品，玩家不断接到各种任务，从而完成各种小游戏来推动游戏的发展。由于针对玩家年龄层较低，因此游戏的任务大都不是很难，像是收集徽标、磁带或是为你的Party收集海报印纸之类。不过本作音乐、画面表现实在平平，而且游戏初期的介绍关卡也有些过于粗略，尤其是存档系统问题严重，很不符合掌机游戏的作风。

迪士尼公主 皇家冒险

Disney Princess: Royal Adventure

◆Buena Vista Games◆RPG◆2006年10月5日◆美版◆1人◆64Mb

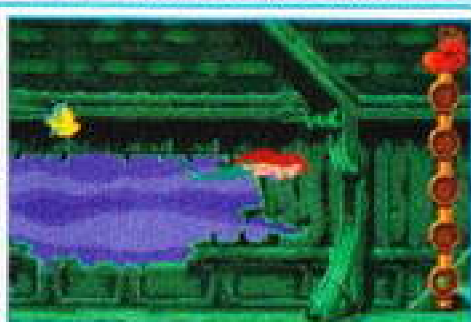


游戏的故事发生在遥远的大陆的一座豪华城堡，当人们即将举行城堡建成15周年的庆祝活动时，一个叫丽丽的小女孩发现城堡建成时由多名公主赠送的神奇皇冠丢失了。受城堡的委托，丽丽展开了寻找公主皇冠之旅。游戏的色调柔和、节奏舒缓，以完成任务方式推进游戏，每个任务开始前，任务的对象都会有明显的闪光标志、图标以及详细的文字讲解。

小美人鱼 王国魔法

Disney's Little Mermaid: Magic in Two Kingdoms

◆Buena Vista Games◆ACT◆2006年10月6日◆美版◆1人◆64Mb



迪士尼的人气明星小美人鱼回来了，本次她那人尽皆知的悲剧故事将演绎为喜剧。游戏中，小美人鱼爱丽尔与伙伴小比目鱼一同展开冒险，游戏中有大量的解谜成分，其中不少都需要小比目鱼来完成。游戏展现出了漂亮的海底世界，并用极富海底特色的音乐来烘托，丰富的操作、多样的迷你游戏式的谜题和简单的难度，令本作成为了一款轻松的休闲作品。

小小探险家朵拉 朵拉漫游世界历险记

Dora the Explorer: Dora's World Adventure

◆Take-Two Interactive◆ETC◆2006年10月9日◆日版◆1人◆32Mb



由尼克儿童频道的人气儿童节目改编而来，系列已有多款游戏作品推出。本作是讲述朵拉漫游世界的故事，游戏中的国家主要包括了法国、坦桑尼亚、俄罗斯和中国，玩家需要帮助朵拉和她的同伴们在旅途中解开一个个谜题。游戏中的谜题十分丰富，玩法也非常简单，可以对孩子的记忆、排序、辨色和形状识别等能力起到很好的锻炼作用。

篱笆墙外 疯狂哈米

Over the Hedge: Hammy Goes Nuts

◆Activision◆ACT◆2006年10月10日◆美版◆1～4人◆64Mb



根据梦工厂的动画电影《篱笆墙外》改编而成的游戏，原作讲述的是一群动物跨越森林篱笆来到人类世界的故事。本作同样是一款多平台作品，在游戏中，玩家不仅可以扮演松鼠哈米，还可以扮演浣熊RJ、海龟沃恩等角色去挑战一个个任务。除了主线任务，玩家还可以和朋友们联机来进行游戏，感受另外一种乐趣。游戏画面比较亮丽，角色的动作也十分搞笑。

降世神通 最后的空气大师

Avatar: The Last Airbender

◆THQ◆ACT◆2006年10月10日◆美版◆1人◆64Mb

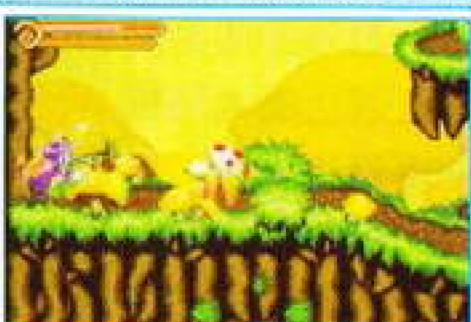


一款动作与解谜相结合的冒险游戏，玩家控制由三个英雄组成的队伍来过关斩将，运用每个人的特有技能与邪恶军团作战。另外，游戏中还设置有一些需要团队配合才能解开的谜题，玩家在每关关底处还会遭遇巨大的BOSS，颇具挑战性。由于本作采用了经典的2D俯视视点，同时还加入了天气元素，所以游戏画面非常清新顺眼，让人印象深刻。

小龙斯派罗 新的传说

The Legend of Spyro: A New Beginning

◆Sierra Entertainment◆ACT◆2006年10月10日◆美版◆1人◆128Mb

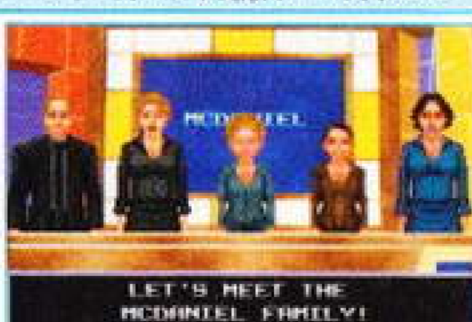


本作是主角小龙斯派罗的又一次冒险，依旧是2D横版过关类型的游戏。本作讲述的是一个全新的故事，主角斯派罗拥有更多的技能和攻击方式。游戏总共设置了6个关卡，玩家要控制主角小龙斯派罗，利用它的尾巴和火焰技能与各种古怪凶恶的怪物战斗，最终找到并打倒罪恶的黑龙。游戏画面和操作手感都停留在多年前的水平，游戏的流程也很短。

家庭问答(2006)

Family Feud (2006)

◆Global Star Software◆ETC◆2006年10月12日◆美版◆1～2人◆32Mb



这是一个类似于益智抢答类电视节目的游戏，在多个平台上都可以看到它的身影。为了赢得奖品，玩家必须以最快的速度来回答问题。在这款GBA版中收录的问题总数在1000个以上，玩家不仅可以和电脑进行比试，还可以和家人、朋友之间来个快速抢答。在游戏中，玩家还可以亲手设定自己的角色，从而创造出一个属于自己的家庭，让投入感大增。

美国龙 杰克龙，亨特斯克兰的崛起

Disney's American Dragon: Jake Long, Rise of the Huntsclan

◆Buena Vista Games◆ACT◆2006年10月21日◆美版◆1～4人◆64Mb



由只能在迪士尼频道才可以收看的动画片改编的游戏，游戏的主角杰克虽然看起来和其他男孩子一样喜欢漫画、沉迷于游戏，但实际上他是很与众不同的。主角的动作很丰富，除了最开始的跳跃、攻击、扫腿以及滑板等初始技能，还有着火焰雨这种复数攻击以及狗狗支援等特殊技能。生动的敌方角色以及不落俗套的龙也是本作的特色所在。

海绵巴伯 来自香酥蟹堡店的生物

SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab

◆THQ◆ACT◆2006年10月16日◆美版◆1人◆64Mb



根据动画《海绵巴伯》改编而来的游戏，讲述的依旧是比基尼岛的海底世界中，海绵巴伯和其他海底生物们的故事。本作中，国王海王星的王冠被一只臭虫给偷走了，国王则将责任归于巴伯，并限6天内夺回王冠……游戏从巴伯和伙伴们的梦开始，游戏中包含了多种游戏类型，其中不乏精彩紧张的关卡。当然，游戏中同样穿插着很多的搞笑成分。

推荐

最终幻想Ｖ Advance

FINAL FANTASY V ADVANCE

◆Square Enix◆RPG◆2006年10月12日◆日版◆1人◆64Mb

1992年登场于SFC的名作《最终幻想Ｖ》是系列首款销量突破200万的作品，本作是其GBA平台的移植版，也是该作品首次移植掌机平台。游戏的剧情围绕着风、水、土、火四颗水晶而展开，在故事性方面十分独到。本作的系统非常博大精深，丰富的职业让玩家们应接不暇。游戏的转职系统进化自《最终幻想Ⅲ》，不同的职业拥有各自不同的技能，在技能习得后，就算是转换成其他职业该技能也能保留，这样就大大加强了角色培养的成就感，同时也令技能和职业的组合变得更加自由。比起原作，GBA版还增加了剑斗士、炮击士、预言士和巫师四个全新的职业。此外，游戏还增加了全新的剧情和全新的迷宫，让这款作品在完成度上比原作有了进一步的提高。本作的美版也已于2006年11月推出。





推荐

正义联盟英雄 闪电侠

Justice League Heroes: The Flash

◆Warner Bros. Interactive Entertainment◆ACT◆2006年10月17日◆美版◆1人◆64Mb



以美国动漫明星"闪电侠"为主角的一款动作闯关游戏。游戏主要操作的角色虽然是闪电侠，但众多美国动漫作品中的英雄们也会在游戏中客串登场，比如超人、蝙蝠侠等等，玩家可以在战斗中召唤出他们来帮忙。游戏打斗起来还是比较爽快的，人物的动作也比较流畅，对于喜爱美国漫画英雄的玩家们来说，这款集大成的作品是不容错过的。

圣诞老人3

Walt Disney Pictures Presents The Santa Clause 3

◆Buena Vista Games◆ACT◆2006年10月19日◆美版◆1人◆64Mb

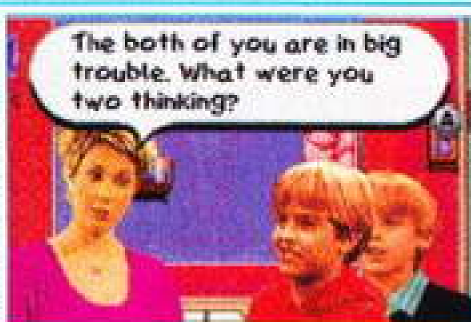


本作根据迪士尼的同名电影改编，讲述圣诞节前圣诞老人斯科特·卡尔文决心邀请新岳父岳母来参加节日聚餐，同时大家一起等待斯科特和妻子卡罗尔的第一个孩子降生。而曾被赶跑的克隆版圣诞老人也带着一套阴谋诡计卷土重来……游戏大多时是收集物品，少有战斗。紧扣圣诞主题的画面和音乐是本作的特色，简单的操作则使得游戏更加流畅。

扎克与科迪的生活组曲 提普顿插曲

The Suite Life of Zack & Cody: Tipton Trouble

◆Buena Vista Games◆ACT◆2006年10月19日◆1人◆64Mb



这是一款低龄向的冒险类动作游戏，玩家将在游戏中扮演扎克和科迪两名少年在一间旅馆中完成一系列的冒险活动。游戏的玩法有些类似《塞尔达传说》，玩家需要运用两名主角的不同能力在各个关卡内展开搜索，寻找正确的道具以触发新的时间。两名主角的能力各不相同，甚至可以分开展开行动。可惜各关卡之间区别不够明显，容易让人感到疲劳。

少年悍将2

Teen Titans2

◆Majesco Games◆ACT◆2006年10月23日◆日版◆1人◆64Mb



《少年悍将》是美国Cartoon Network的人气少年动画，在欧美拥有着极高的人气。在这款游戏系列的第二作中，玩家将操作Robin等五位少年英雄与邪恶兄弟会展开斗争。每名少年悍将都拥有着各自独有的行动方式、技能和武器，打斗起来具有一定的爽快感。游戏中的关卡具有多条路线，根据路线的不同，难易度也会发生变化。

漫画英雄 终极联盟

Marvel: Ultimate Alliance

◆Activision◆ACT◆2006年10月24日◆美版◆1人◆64Mb



这是一款以大人气的美国漫画英雄为主角的动作游戏，游戏中聚集了蜘蛛侠、超人、美国上尉、金刚狼等漫画明星。游戏采用清版过关的形式展开，玩家要操纵这些漫画英雄将不断出现的敌人一一打倒，玩家一次只能操纵一名角色，但按下L键可以切换到其他角色，不同角色的攻击方式略有差异。游戏的手感和打击感非常差劲，而且攻击方式单调。

推荐 鼠国流浪记

Flushed Away

◆D3◆ACT◆2006年10月24日◆欧版◆1人◆64Mb



这是一款根据梦工厂的同名动画片电影改编而来的游戏，故事讲述的是一只原本住在高级公寓的老鼠，从马桶冲到伦敦的下水道后的奇遇。游戏采用横版卷轴的动作过关形式，玩家要操纵小老鼠罗迪闯过一个个不同的关卡。罗迪除了可以拳头、尾巴进行攻击外，还可以进行冲刺攻击以及弹琴。随着游戏进行还可以选择丽塔等角色冒险，游戏的手感不错，值得一试。

芭比和十二个跳舞的公主

Barbie in The 12 Dancing Princesses

◆Activision◆ACT◆2006年10月30日◆美版◆1人◆32Mb



根据同名动画电影改编而成的游戏作品，曾推出过多个平台的版本。在这款GBA版中，玩家必须利用公主们的特殊技能去突破重围，拯救国王。不仅如此，玩家还可以在广阔的城堡中进行探索。游戏中收录了几个有趣的迷你游戏，虽然玩法简单，但玩起来却颇有意思。游戏的画面充满了神奇的童话色彩，而且难度也不高，是一款女性向游戏。

芭比日记 中学里的神秘事件

The Barbie Diaries: High School Mystery

◆Activision◆AVG◆2006年10月30日◆美版◆1人◆64Mb



本作内容基于在欧美非常受欢迎的电影《芭比日记》，游戏中玩家将扮演主角芭比。学校慈善捐款拍卖活动中的贵重物品不翼而飞，玩家在错综复杂的条件下寻找线索，通过和学校里的人交谈来发现蛛丝马迹。玩家将经过咖啡厅、校长室、楼顶等19个场景，经历食物引起的战争、健美操课和足球训练等校园搞笑事件，解谜过程充满乐趣。

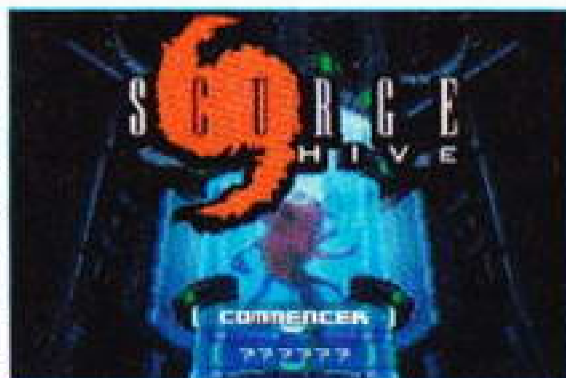
推荐

斯科基病毒

Scurge: Hive

◆SouthPeak Interactive◆A·RPG◆2006年10月31日◆美版◆1人◆128Mb

这是一款充满科幻风格的A·RPG游戏，故事讲述的是女主角杰诺萨为调查一种名为“斯科基”的病毒而展开的冒险。游戏采用斜45度视角形式，杰诺萨利用手中的射击武器与遍布在房间和野外场景中的敌人直接作战，敌人被打倒后会留下绿色的生物能量道具，这种道具不仅可以回复HP，还可以增加经验值，经验值达到一定程度，杰诺莎的等级就能得到提升，另外杰诺莎也能通过收集特殊道具来升级自身能力，强化装甲和武器。游戏的推进方式类似于《银河战士》，玩家要不断探索新的区域，而游戏在流程中也融合了不少解谜要素，玩家要利用杰诺莎的各种特技来解开机关或谜题，比如拖动石块压住机关之类。游戏的整体素质不错，是一款不错的A·RPG，值得推荐。





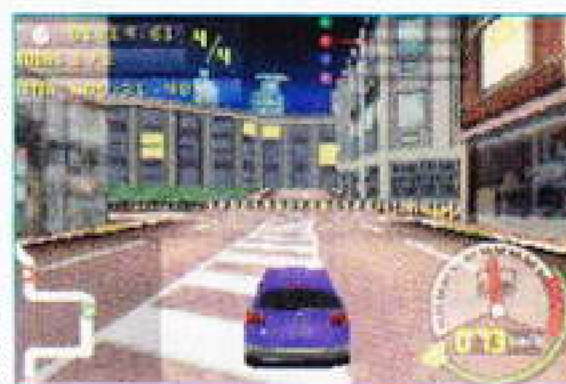
推荐

极品飞车 卡本峡谷 城市争霸

Need for Speed Carbon: Own the City

◆EA◆RAC◆2006年10月31日◆美版◆1人◆64Mb

本作拥有街机赛车游戏的风格，主题依旧是经典的地下飙车。游戏中有15辆基于真车设计的各具特色的跑车供玩家选择。各个模式中设置有18条赛道，66个赛事。玩家要依靠赢取比赛获取资金来购入新车或者升级自己的爱车，改装系统就是让玩家根据自己的喜好来对车辆进行涂装和改造，60个以上的升级部件也大大满足了玩家不同的需求。游戏画面效果在同平台作品中算是上乘，3D建模的车辆细节很好，在实现多样的环境效果的同时能保持游戏帧数稳定。游戏中有箭头提示路线，按照这些指示走不容易迷路。比赛时，玩家还可以选择一个队友协助自己参加比赛，玩家可以指挥队友去堵截对手的车辆，也可以让队友带头开路来削弱空气阻力使身后队友车辆提速。





企鹅也疯狂 比利曼迪大冒险

The Grim Adventures of Billy & Mandy

◆Midway◆ACT◆2006年11月6日◆美版◆1人◆64Mb



如果玩家经常接触网络的话，可能会听说过《比利和曼迪的大冒险》这样一部网络卡通电视，本作即是根据这部动画片改编的作品，因此游戏中卡通的风格十分浓厚。游戏一共有战斗模式和任务模式两种，除了普通流程外，游戏还特地为喜欢挑战和刺激的玩家准备了45个扣人心弦的任务，让卡通爱好者们充分体验到动画中两位主角那些夸张的必杀技。

弗斯特家的虚拟伙伴

Foster's Home for Imaginary Friends

◆Crave◆ACT◆2006年11月3日◆美版◆1人◆32Mb



本作是根据同名卡通节目改编的游戏，故事情节很离奇，8岁的男孩麦克有一个幻想出来的朋友布鲁，玩家要想办法让它留在弗斯特的宅院里。玩家控制主角麦克和布鲁探索整个宅院，同时还要收集各种任务道具给宅子中的人们，利用各种手段解开道路上的谜题。整个游戏过程风趣幽默，画面风格也与原著非常接近，是一款轻松的休闲小游戏。

疯狂露营 雷克湖比赛
Camp Lazlo: Leaky Lake Games

◆Crave◆ACT◆2006年11月6日◆美版◆1人◆32Mb



本作以Cartoon Network上的动画热门系列《疯狂露营》为蓝本制作，玩家将交替控制Lazlo、Raj和Clam参加多种多样的露营挑战。游戏的风格轻松，角色的形象夸张而搞笑。游戏中有不少迷你游戏，但这些迷你游戏的趣味性较低，不算很差，但绝对算不上好。迷你游戏外的探索也非常枯燥，很多时候玩家都会为下一步该如何行动而发愁。

推荐 模拟人生2 宠物情缘
The Sims 2: Pets

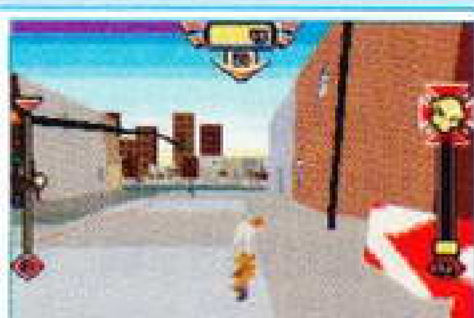
◆EA◆ACT◆2006年11月7日◆美版◆1人◆256Mb



"《模拟人生》系列"向来是EA的招牌游戏之一，本作和其他机种的版本一样，是EA公司推出的《模拟人生2》另一款资料片作品。本作的主题为宠物，游戏里共收录了9类猫和10类狗，玩家要扮演一名兽医，为城市的养宠人士提供帮助，医治他们的宠物，并以获得街道的最高评价而努力。除了主线模式外，游戏所提供的迷你游戏也相当有意思。

推荐 托尼霍克滑板 高山急降
Tony Hawk's Downhill Jam

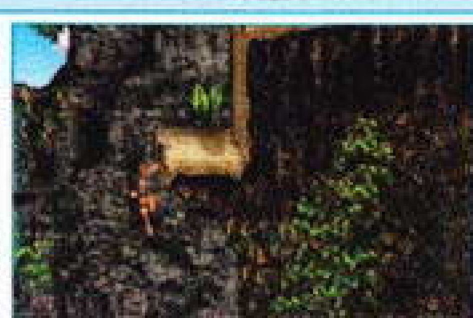
◆Activision◆SPG◆2006年11月7日◆美版◆1人◆128Mb



著名滑板游戏系列的GBA平台作品，玩家要做的是从高处一气冲下，并且获得第一名才能使游戏进行下去。与系列传统作品不同的是该作更注重速度，滑板的各种华丽技巧被相对弱化。游戏中拥有10条不同的路线，每条路线有3种不同的游戏方式，游戏系统中的重要部分便是在下滑过程中尽量多地收集路上的骷髅标志来积攒气槽以供加速。

推荐 古墓丽影 传奇
Tomb Raider: Legend

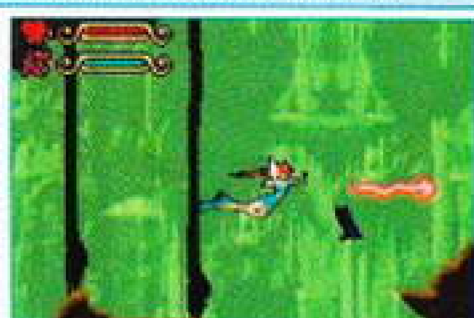
◆Eidos Interactive◆ACT◆2006年11月10日◆欧版◆1人◆64Mb



性感勇猛的女冒险家劳拉身影再次登上GBA平台。本作主要采用了横版解谜冒险的操作模式，玩家将通过劳拉丰富的技能来摆脱各种困境，用手中的枪与野兽搏斗，解决各种谜题也是游戏的乐趣之一，场景中很多机关往往要稍动脑筋才能找到突破口。本作的画面刻画很精细，人物动作也非常流畅，另外加入的2D CG剧情描述虽然简单，但也恰到好处。

推荐 魔法俏佳人 法典任务
Winx Club: The Quest for the Codex

◆Konami◆ACT◆2006年11月13日◆美版◆1人◆64Mb



这是一款十分适合推荐给女玩家的作品，在游戏中玩家将扮演一个年仅16岁名叫Bloom的小女孩，她在被称为Magix的奇幻大陆上展开了一段特殊的冒险。因为女孩在无意之中获得了一种神奇的魔法，因此游戏除了现代要素外，还有许多奇幻要素，而游戏还为此在主线情节之外设计了许多分支任务，对于喜欢奇幻要素的女生来说，本作不容错过。

推荐 索尼克 刺猬之源
Sonic the Hedgehog Genesis

◆Sega◆ACT◆2006年11月14日◆美版◆1人◆32Mb



MD版初代《索尼克》的移植版，副标题中的"Genesis"代表这个游戏是索尼克的起源之作，也代表着索尼克诞生的游戏平台Genesis(MD美版主机)。游戏再现了当年索尼克在MD上那次速度感十足的爽快冒险。另外，游戏还有让索尼克比原作跳得更高、打倒敌人不再显示分数等的改变，其中如跳跃高度等的改变进一步增加了游戏的爽快。

夏洛特的网
Charlotte's Web

◆SEGA◆ACT◆2006年11月14日◆欧版◆1人◆128Mb



本作是由知名儿童文学作家E·B·怀特所写的同名小说而改编的游戏。游戏中玩家将扮演刚被卖到新农场的小猪威尔伯，为了避免被作成熏肉火腿的命运而展开一系列的冒险。游戏一共设计了废品堆、乡村和城镇集市等场景，玩家需要在这些地方完成各种任务，而且在游戏中除了威尔伯外，书里出现的各种有趣人物也会一一登场帮助这只倒霉的小猪。

欢乐的大脚
Happy Feet

◆Warner Bros.◆ACT◆2006年11月14日◆美版◆1人◆256Mb



本作是由2006年新出演的电影《欢乐的大脚》所改编而成的游戏。电影主角是一只帝王企鹅莫伯，由于它一句歌都唱不出来，因此被族群里驱逐。本作游戏类型是ACT横版过关类型，玩家将要从莫伯的视点一同体验这段充满风趣的冒险。游戏中有一个跳舞的小游戏，玩家需要根据屏幕上的提示来按下相应的按键，与莫伯一起享受音乐和舞蹈吧。

推荐

生化战士
Bionicle Heroes

◆Vivendi Games◆ACT◆2006年11月14日◆美版◆1人◆128Mb



本作是由PS2版同名游戏所改编，玩家扮演的角色是一名生化战士，为了阻止一群狡诈狠辣的暴徒取得神秘面罩而努力战斗。游戏一共有19个关卡，每个关卡都需要玩家凭借熟练的操作和技巧通过。任务目标很简单，那就是利用手中的枪击倒所有可见的敌人。随着流程进行，难度的提高，玩家还能通过收集场景内的隐藏物品来取得新的生化战士。

龙骑士
Eragon

◆Vivendi Games◆A·RPG◆2006年11月14日◆美版◆1人◆128Mb



本作是以同名畅销小说改编的幻想冒险游戏。和其他平台不同，GBA上的本作是以A·RPG类型展开的，在剧情上也采用了类似第三人称性质的叙述方式。游戏的战斗系统是类似《异度装甲》的按键组合指令输入。通过AB两种基本攻击的自由组合，可以形成花样繁多的连续攻击技能，再加上数量繁多的魔法，让战斗有了更多的乐趣。

蜘蛛侠 纽约之战
Spider-Man: Battle for New York

◆Activision◆ACT◆2006年11月14日◆美版◆1人◆128Mb



本作游戏类型是2D横版过关，而游戏内容上是以蜘蛛人和绿魔两个角色来分别展开故事。每个主角都有自己独有的特技。在操纵蜘蛛侠时可以利用蜘蛛丝灵活地攀登到各种建筑上，用蜘蛛丝救出人质和打击敌人。而绿魔的特技是投掷火焰球，威力强大的火焰球可以扫清一切障碍。如果你是一个“《蜘蛛侠》系列”的忠实FAN，可以来尝试下本作。

史莱克冲撞
Shrek Smash and Crash

◆Activision◆RAC◆2006年11月15日◆美版◆1～2人◆64Mb



多平台出击的《史莱克冲撞》的GBA版，讲述的是史莱克以及其他原作中出现的角色们进行的一场不可思议的比赛。游戏为斜45度角度，初次上手需要熟悉一段时间。游戏中登场的那些“赛车”都非常古怪。和《马里奥赛车》类似，本作的赛道上也有坑害他人或帮助自己的道具，在你追我赶中，尽量用道具阻碍他人的同时，也要注意别被别人陷害。

推荐

Tonka 工地上

Tonka On The Job

◆THQ◆SLG◆2006年11月15日◆欧版◆1人◆32Mb



开着笨重的建筑工程车辆，在工地上挖地基、除水，完成各项工程目标就是本作的任务。游戏画面还是比较可爱的，进入游戏后才发现画面上的各种工程卡车非常小，完全没有那种铲车应有魄力感。游戏一开始首先是训练关卡，之后进入正式关卡后就需要努力干活了。游戏中有很多小技巧需要注意，比如在道路上开车就能省油，玩起来颇有乐趣。

间谍少女组2 秘密行动

Totally Spies! 2: Undercover

◆Atari◆ACT◆2006年11月27日◆美版◆1人◆128Mb



随着《间谍少女组》动画续集播出的而推出的作品，三名平时读书、危急时刻就化身成"世界人类安全维护组织"的间谍少女再度出击。游戏由众多的迷你游戏组成，整部游戏都可以说是一款迷你游戏的合集，而且这些迷你游戏有一定的长度和难度，风格上与日本厂商的迷你游戏合集截然不同。和前作一样，迷你游戏中仍穿插着的众多的搞笑情节。

推荐

最终幻想VI Advance

FINAL FANTASY VI ADVANCE

◆Square Enix◆RPG◆2006年11月30日◆日版◆1人◆64Mb

被无数玩家美誉为系列最高作的《最终幻想VI》的GBA移植版。游戏中有着众多同伴，难能可贵的是，游戏在对每一个主要角色性格的刻画上都非常到位，几乎游戏中每一位主要角色都可以称为主人公。魔石在本作中的地位十分重要，通过魔石，角色可以习得各种攻击手段。比起SFC版的原作，GBA版增加了不少新要素，不仅增加了四块魔石，还增加了隐藏迷宫"龙之巢"，令游戏的耐玩度得到了进一步提升。此外，GBA版还加入了怪物图鉴、音乐鉴赏模式等要素，让游戏变得更加充实。比较遗憾的一点是，由于GBA的机能有限，游戏在画面表现上比起原作有一定缩水，在音乐效果方面也移植得不太出色。尽管如此，作为GBA末期难得的佳作，这款游戏还是非常值得大家一玩的。





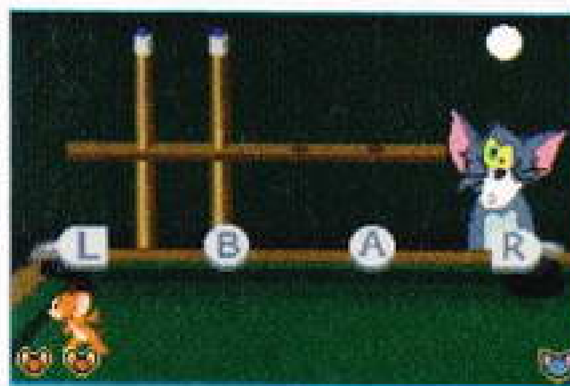
推荐

猫和老鼠的故事

Tom and Jerry Tales

◆Warner Bros. Interactive Entertainment◆ACT◆2006年12月8日◆美版◆1人◆64Mb

由华纳公司亲手打造的一款《猫和老鼠》的游戏，讲述的依然是汤姆猫不断追逐老鼠杰瑞，却总被杰瑞的种种把戏戏弄的故事。本作一改以往系列的那种横版过关类型的动作游戏，成为了由一个个迷你游戏组成的迷你游戏合集，并且穿插一些流畅的收集版面。游戏中，玩家先要在俯视角度操作杰瑞老鼠，只要按照食物的指引方向走就能到达迷你游戏或收集版面的地点。迷你游戏具有一定的难度，但是非常具有原作特色，一般就是操纵老鼠杰瑞通过这些迷你游戏来破坏汤姆猫的阴谋，完成迷你游戏后还有非常搞笑的特写；收集版面则是收集齐全部的比萨饼，其间要注意水管、鼠夹等一些陷阱，走到尽头还没有收集齐版面中全部的比萨饼的话，就会被要求在该版面内重新进行一次收集。















玩转PSP

PSP软件新闻

文 C.H.1.
编 米格

PSP破解再次上演好戏，3.03版降级成功。降级使得1.5版PSP价格再次跳水，同时也使破解必须的《GTA》UMD一盘难求。这PSP的行情有点像股市一样，让人琢磨不定。下面一起看看最近的PSP软件新闻。

游戏破解

3.03OE-C固件出炉 推荐

1月25日，Dark Alex再次带给大家以惊喜，推出3.03OE-C版自制固件。3.03OE-C除了保留3.03OE-B的功能外，还进行了众多更新。3.03OE-C将AVC视频播放码率从768Kbps提升至16384Kbps，系统启动时间加快了3秒，能够在XMB内改变CPU运行频率以及删除记忆棒中的ISO游戏，333Mhz频率下可以正常使用Wi-Fi功能，恢复菜单中能够使用USB连线通过电脑访问PSP的Flash0和Flash1内存，格式化记忆棒会自动创立GAME150、GAME303、ISO三个文件夹。3.03OE-C的安装方法同3.03OE-B，大家快快升级吧。另外3.10 OE-A自制固件也已经发布，详细情况请参看本辑相关文章。

3.03固件降级程序公开 推荐

Dark Alex刚推出3.03OE-C，又传来3.03版PSP成功降级的消息。1月26日，Noobz小组发布了将PSP从3.03版降为1.5版的程序，广大高版本用户热切企盼的时刻终于来临了。降级程序仍需要一张《GTA》UMD作为引导，不过注意要最先发售的版本，盘内的升级程序为2.00 Update。非3.03版本的PSP可以先升级到3.03再来降级。另外降级程序支持目前所有主板型号，包括TA-082、TA-086。最后还是要提醒大家，降级有风险，谨慎行事，有关降级的详细步骤介绍参看本辑《掌机王SP》相关栏目文章。

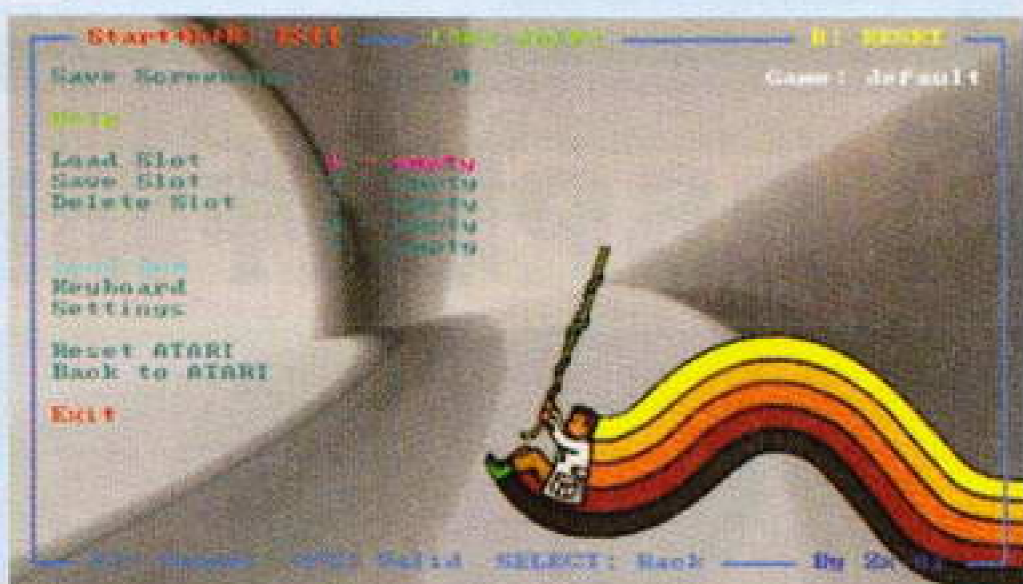
DevHook V0.52 mod 汉化升级版继续更新

由PSPChina的Aeolusc、Bluekiller两位网友制作的DevHook V0.52 mod汉化升级版在1月份继续更新，推出V1.14、V1.15、V1.16、V1.17等多个版本。新版支持XMB背景和主题切换，用户可以自由切换背景和主题；增加了记忆棒剩余空间显示、截屏插件以及CheatMaster 0.6c 金手指英文版插件；能够将开机启动动画和LOGO替换；读取flash0和flash1内存数据，检测是否用V0.52刷过机，并在主界面显示刷机状态。DevHook V0.52 mod 汉化升级版不仅界面汉化成为中文，还添加了很多实用功能，推荐国内玩家使用。

模拟器

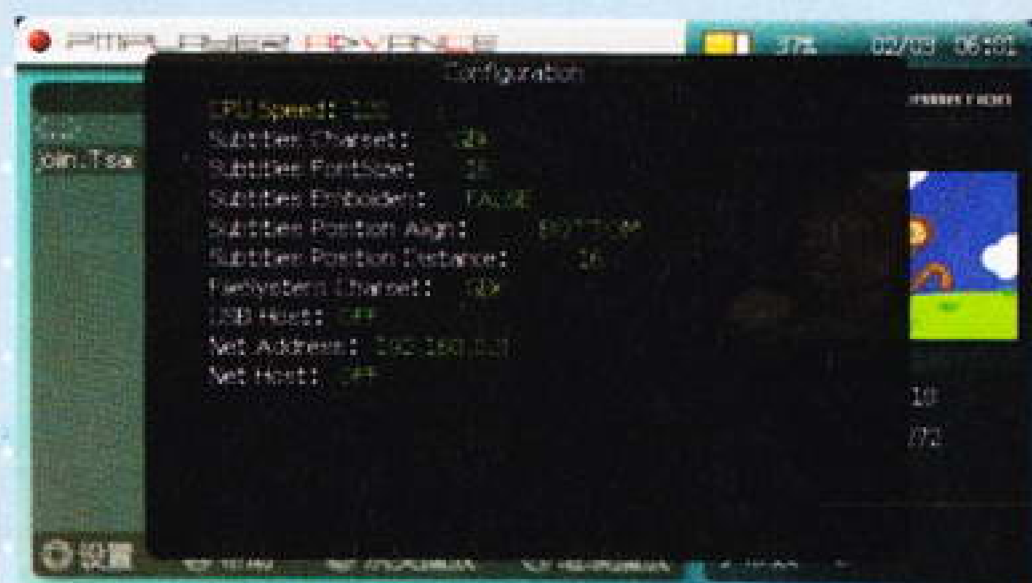
PSP2600 新版公布

PSP上的Atari2600模拟器于1月23日发布V1.0.2版。新版代码基于Stella V2.2，加入新图形模式，提升了声音播放速度，修正了ROM文件读取错误。软件由ZX81开发，游戏时，PSP摇杆相当于Atari2600的摇杆，×键为开火，L键相当于重启键，R键相当于SELECT键。



自制软件

PMPlayer Advance 新版公开



由CNGBA网友Cooleyes_lf等人制作的PSP用视频播放软件PMPlayer Advance（PPA）于1月8日推出新版。新版加入了文件删除功能，在文件浏览窗口按SELECT键即可删除选中文件；同时还支持通过无线网络播放硬盘中的视频文件这一功能，需要用户先设置Nethost选项中的IP地址；另外正常退出时能记忆当前浏览的文件夹。PPA在界面上要比PMP华丽不少，功能也强大许多，大家要多多支持哦。

CWCheat 新版推出

PSP用金手指软件CWCheat于2月1日推出V0.16 H版。新版支持使用新转换程序转换的PS游戏，同时按R键和△键删除金手指代码，同时按R键和□键添加新的金手指代码，加入对PSXMC2PSP的支持，并修复了众多错误。CWCheat已经能够在3.03OE固件中正常呼出，并且能对PSP和PS游戏进行修改。

FullScreen Browser 新版公布



PSP自带的网页浏览器，虽然功能强大，却不支持网页的全屏缩放浏览。现在通过FullScreen Browser软件可以解决这个问题。FullScreen Browser支持以全屏缩放方式浏览网页，用户可以选择640×480至1280×1024的多种分辨率，将标准网页缩放后显示在PSP上。2月1日推出的V1.1版，还加入了对模版的支持等多项功能。

相关软件速报

PSP Filer

PSP用文件管理器PSP Filer于1月下旬推出V2.8版。新版加入了记忆棒剩余空间检测，当剩余空间不足时，会停止复制文件；插上电源充电，充电图标会亮起。



Map This!

PSP用地图软件Map This!于1月18日推出V0.461S版。新版在GPS信息提示画面能够显示卫星数据，地图模式加入画面旋转，菜单中加入线路复位选项，修复了导航模式的一个错误。另外，它已经能够支持PSP专用GPS，而无需自己再手工改制了。



PMP Mod AVC

PSP用视频播放软件PMP Mod AVC于1月中旬推出V1.02M-E、V1.02M-F、V1.02M-G、1.02M-H等多个版本。新版加入了缩略图和剩余时间显示，修复了播放30分钟后字幕显示不正常以及删除文件方面的错误。



PSPKanji

PSP用日文学习软件PSPKanji于1月21日推出V2.0 Alpha版。新版在功能方面做了提升。使用时，按□键查看五十音表，按△键读取学习文件，进入汉字学习，用方向键的左、右切换汉字。

PiMPStreamer

PSP用无线视频播放软件PiMPStreamer于1月30日推出V0.77版。新版能自动检测字幕文件并拷贝到记忆棒中，加入图片暂停功能，对Windows Dlls文件进行了更新并采用最新的FFmepg。



同人游戏

《中国象棋PSP》新版公开



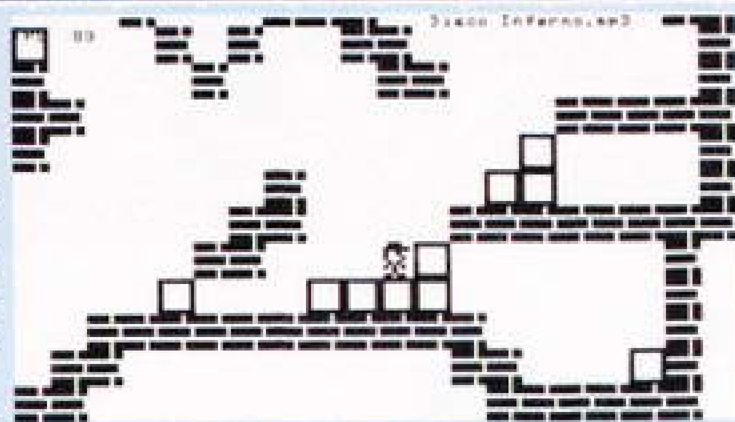
PSP Borad Game Studio制作的PSP同人游戏《中国象棋PSP》于1月上旬推出V1.1版。新版对画面进行了强化，界面更具古典意味；修正了100回合电脑不走棋的的错误；按网友的要求将和棋判定设定为300步；双方易手后不再改变方向，玩家永远在下方；提升了AI智能，游戏难度增加；去掉TTC字体改用TTF字体，减少容量。

《CSPSP》新版推出



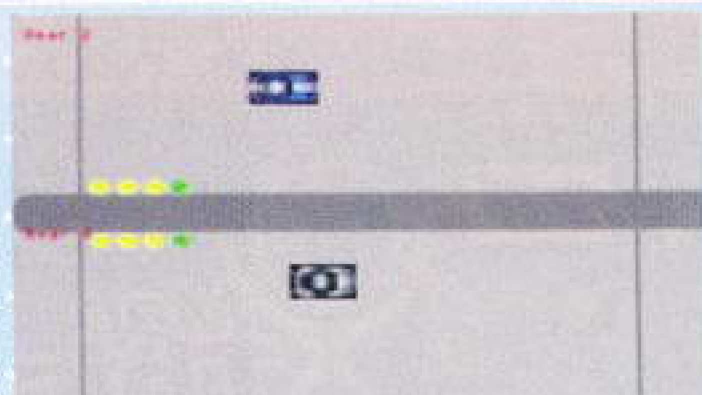
Kevin Chen制作的PSP仿CS游戏《CSPSP》于1月23日推出V1.0版。新版中已经完成了街道系统，玩家可以更换武器并为射击加入声效，加入积分列表，修正了两位角色碰撞时的错误。游戏时，用方向键或摇杆控制角色移动，按×键开火，按○键切换武器，按△键放下武器。作者下一步打算加入更多游戏模式和武器，提升游戏画面。

《Block Dude》公开



想体验最古老的掌机游戏吗？那就玩玩《Block Dude》吧。这款游戏的场景和角色完全由点阵构成，色彩也只有黑白两色，给人一种强烈的怀旧感觉。游戏中玩家要操纵小人通过重重障碍到达目的地。游戏主菜单，选择New Game选项按×键进入游戏。按方向键的左、右控制小人移动，走到箱子跟前按方向键的下搬起箱子，再次按方向键的下可以放下箱子，按方向键的上为爬上箱子或墙壁。游戏中按START键回到主菜单，选择PLAY选项再按方向键的左、右可以调节关数，重玩已经通关的关卡。

《PSRacer》新版发布



PSP上的赛车游戏《PSRacer》于1月15日发布V0.05版。新版加入树的概念，能够显示哪位玩家获胜，并改进了操作方法。《PSRacer》是一款可以双人同乐的赛车游戏，画面采用俯视型。游戏时，用PSP的右侧四个按键操纵2号赛车，按△、×键是上、下移动赛车，按○键加油，按□键刹车。用PSP是左侧向键操纵1号赛车，方向键的上、下移动赛车，左是加油，右是刹车。由于是初级版本，游戏画面比较粗糙，仅仅看到有车和赛道，背景则是一片灰色。期待作者推出提升画面质素的版本。

最近身边不少朋友热衷起GPS导航设备来。其实咱PSP有那么大的屏幕，还有专属的GPS设备，在硬件上不比电视广告成天吹嘘的XX航差嘛，可惜败就败在软件和地图上面了。最后给出本辑软件的下载地址，网址为http://down2.tg777.com/software/zjw/58/psp58.zip，还要祝各位读者猪年心想事成。



TA-086主板也迎来软降风潮。

正当我们还在为TA-082主板降级程序发布感到震撼之时，黑客们却又带来了更加疯狂的东西——全主板版本3.03降级程序发布。它为目前市面上所有PSP带来解放，让游戏店的PSP都能回归1.5版固件的怀抱。有了它，你不必再为硬降带来的不良影响而担忧，各版本PSP价格差也将不复存在。下面，就让我们来看看这款降级软件的详细使用方法吧。

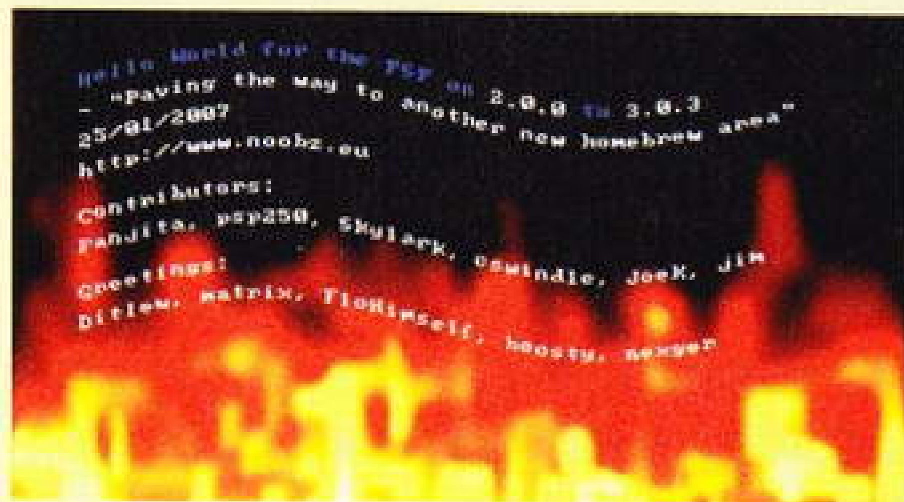
降级风波又起

3.03全主板小P降级程序发布！

文 ZinniaSun 编 米格

近期破解综述

1月26日，一个隐藏于2.00至3.03系统中多时的一个系统漏洞终于被发现，曾经凭借开发eLoader闻名的Noobz小组(由Fanjita成立的破解小组)表示，他们找到了包括3.03系统在内的所有PSP系统用户模式的使用方法。而打开3.03破解之门的，依旧是那款广受好评的《横行霸道 自由城故事》2005年版。



▲新发现的漏洞敲开了3.03破解的大门。

1月26日，3.03 OE-C正式发布，突破官方固件对AVC视频最大解析度的限制，允许播放480×272全屏幕解析度AVC视频以及其他一些小功能。

1月29日，3.03降级程序正式发布，支持市面上全主板版本的3.03系统PSP降级1.50系统，作为当时目前最高版本的PSP系统的成功降级程序，你可以将手中任何版本的PSP升级至3.03版本后进行降级，这就宣告了PSP系统的反破解机制全线崩溃，此时世界上已经不存在不能够使用软件降级的主机了。

1月30日，Sony紧急发布3.10系统固件。

1月31日，Team C+D宣布3.10系统固件解析成功，为3.10 OE自制固件的诞生奠定了基础。

2月5日，3.10 OE-A自制固件发布，OE系列自制固件再次与官方固件更新速度同步。本次升级主要大幅改进了PS模拟器部分，允许玩家选择控制1P或2P，并加入一个新的按宽度适应的剪裁画面显示模式。

降级程序详细使用说明

一直以来战斗在破解最前线但却没有大的建树的Noobz小组终于放出了他们的首款降级程序，也是目前融合技术最为复杂、最为全面的降级程序，它能够自动识别你的PSP主板型号，针对不同主板的PSP采用不同的降级方案进行降级。Noobz小组在PSP破解方面最大的贡献莫过于推出了《GTA》漏洞引导程序，而这款降级程序同样需要用到那个特殊版本的《GTA》UMD。何谓特殊版本？下面我们首先看看这款《GTA》的辨别方法吧。



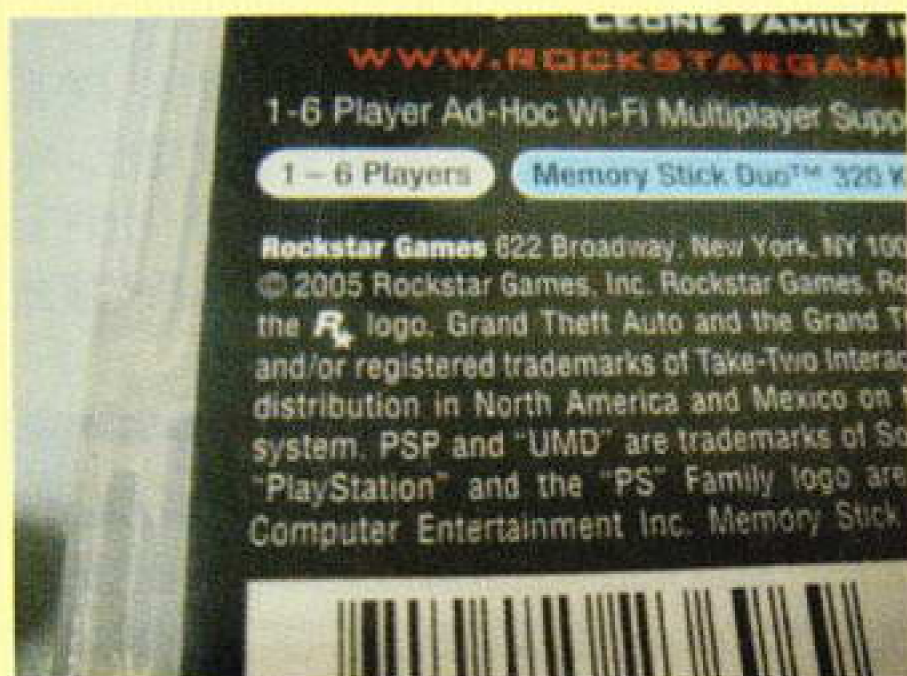
▲《GTA》UMD这次又成为打开降级之门的钥匙。

《GTA》辨识方法



▲多多观察脊部和背面的信息可以判断出版本。

本次降级和之前通过eLoader降级2.6版本PSP一样，需要用到《GTA》游戏存档漏洞。而并非所有《GTA》UMD都存在这个漏洞，2006年生产的《GTA》UMD就对此漏洞打了补丁，因此要购买能够降级的《GTA》，最基础的辨别方法，就是看包装后面的文字中要印有“2005”的年份字样，而非“2006”的字样；然后再包装的脊部(就是包装的侧面)手柄图标下方的字样，欧版印有“ULES-00151＃”可以用来降级，而印有“ULES-00151＃2”字样的就无法使用，美版印有“ULUS 10041”字样的也可以用来降级；最后依旧是在包装的脊部，如果印有红色圆环围住的18标志，则表示该版本可以用来降级，反之，如果包装的脊部没有这个标志，恐怕就无法用来进行降级。当然，如果你能够试用UMD光盘的话，只要看游戏附带的固件升级程序是否为2.0版本即可。



▲包装背部也写有“2005”的字样。

降级程序步骤详解

第一步 如果你想要降级的系统不是3.03，那么请先使用官方升级包升级到3.03系统。如果你已经是3.03系统，请选择“Settings”设置菜单中的“System Settings”→“Restore Default Setting”恢复初始化设置，并将系统语言及字体等信息选择为英文或者日文(建议选择英文)。修改语言这一步骤千万不能遗漏，否则降级后PSP会直接变成砖头机！3.03升级包下载地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=3261。



▲本次采用TA-079主板3.03 PSP进行降级。



▲降级前务必将系统语言设定为英文或日文。

第二步 在Levelup掌机频道下载3.03降级完全版傻瓜包，下载地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=3260。准备一根剩余容量至少为32MB的记忆棒以及2005年出厂的自带升级包为2.00版固件的《GTA》UMD光盘。



▲光盘自带升级固件版本一定是2.0版。

第三步 连接PSP后在PC上运行下载的降级傻瓜包，选择解压位置为记忆棒根目录即可。程序会自动将降级主程序、新版HEN程序以及激活HEN的漏洞存档复制到记忆棒上。

第四步 将正版《GTA》放入光驱后开启PSP，直接进入游戏，不要做其他多余的事情。这时系统会自动开始读取漏洞存档并激活HEN这个自制程序激活补丁。如果成功的话，先是黑屏，然后闪过淡蓝色画面，之后会回到PSP的XMB系统菜单。这时，进入“Settings”→“System Settings”→“System Information”就会看到系统版本变成了“3.03 HEN”的字样，说明3.03 HEN已经成功驻入内存，可以在3.03系统下运行自制程序(降级包)了。



▲激活3.03 HEN后查看系统版本也出现了变化。

第五步 在保证PSP电池剩余电量在75%以上时，接上PSP充电器开始降级。运行记忆棒中的"PSP Upated ver X.YZ"，这时屏幕上依旧会闪现淡蓝色画面，成功的话，将看到黑底红字的提示画面。

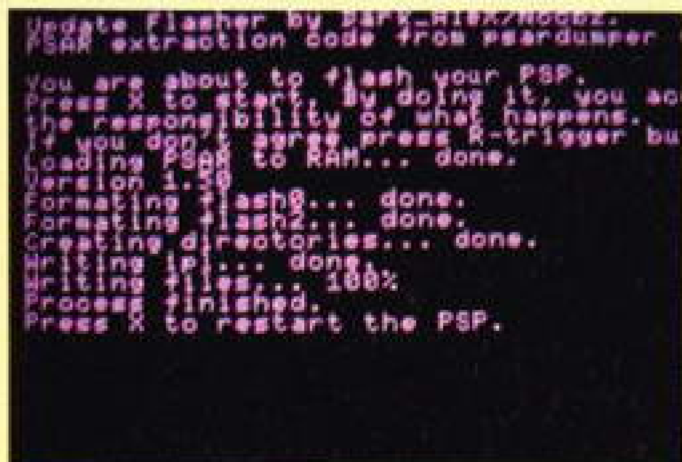


▲这个由Dark Alex制作的PSP Upated ver X.YZ就能为3.03系统降级。

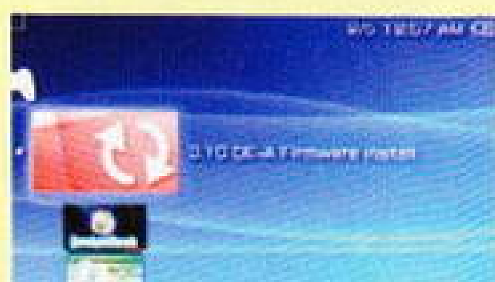
第六步 如果你的PSP的主板是TA－082以上型号(例如TA－082、TA－086，即主机后方UMD舱盖内写有IC1003字样的PSP)，那么降级程序会自动提示需要打补才能继续降级过程，这时按×键即可。如果你的PSP为老版主板，则不会出现此画面，直接进入下一步。

▲要求对TA－082以上型号的主板进行补丁。

第七步 熟悉的Dark Alex出品降级程序界面呈现在你的面前了，按×键降级，按R键放弃。当然是毫不犹豫按下×键啦。等待片刻后，系统会提示按×键重新启动PSP。重启后依旧会出现蓝屏白字的警告画面，这时按下○键会重新进行出厂设置，设置完毕后一台1.5版本PSP就顺利诞生了。


▲降级过程顺利完成！

3.10 OE－A自制固件


▲新版本自制固件安装程序。

在完成降级后，我们就可以使用最新的3.10 OE－A自制固件了。新版本系统已经更新为最新的3.10版，加入了4级亮度调节功能，无须外接PSP充电器也能开启最高等级亮度。最为重要的是3.10 OE－A的PS模拟器进行大幅改进，在运行PS模拟游戏中按下HOME键在弹出菜单中你会发现多了几项。

首先是增加"Assign Controller Ports"的选项，在这里我们可以自由设定玩家操作1P还是2P。


▲新版本在按HOME键后增加就能看到增加的几项功能了。

其次是"Screen Mode"中新加入按4：3比例扩展至全屏幕的模式，即游戏将以480×360的分辨率运行，超出屏幕范围的部分将自动被裁切。

再次是增加"Black Level Adjustment"画面亮度增益，可以有效改善游戏残影问题。

最后是增加"Volume Adjustment"音量增益，在PSP本身的音量之上进行波形增益。

新版本需要重新安装，安装过程与老版"OE系列"自制固件完全相同，这里我们就不再赘述。刷机傻瓜包可以在Levelup掌机频道下载，下载地址为：http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2306。

Dark_AleX中文主页发布，http://www.Dark-AleX.cn，由"游戏城寨 掌机频道"辅助建立的中文本地化Dark_AleX官方主页。该站将同步更新Dark_AleX所发布的所有软件及最新消息，并配有详尽的使用教程。由于使用的是国内服务器，即使在地震造成光缆通讯中断的情况下也能进行高速访问和下载。(Dark_AleX中文主页所提供软件下载均为原始纯净版本，供国内自制软件开发爱好者研究使用。)



▲Dark Alex中文主页LOGO。



掌机市场扫描

文 江西恐龙
编 马修

春节是我们中国人最重视的节日，已经有数千年历史的春节每年都给人们带来希望和幸福。在春节来临之际，想必腰包里鼓起来的朋友还真有不少。NDSL和PSP已经诞生有两年左右，两台主机逐渐称霸大江南北、大有赶超家用机之势。还没有购买掌机的朋友拿定主意买哪台机器了吗？下面让我来报道一下春节前夕的最新动态行情。

PSP方面，最爆炸性的新闻是3.03版软降程序的发布，这个程序同样基于《横行霸道 自由城故事》初版才能运行，在数分钟内可以安全地将任意一款PSP软件降级到1.5版。然后再花上一两分钟时间，便可将1.5版升级到3.03 OEC中文版。

软降程序的诞生，让不少硬降批发商亏了一笔，同时也有大量技师失业。这个畸形的产业注定了做不长久，能赚一笔算一笔的理念恐怕早已普及到每一个BOSS身上了。

想必许多玩家关心的不是软降程序，而是这个程序的发布会对市场行情带来什么影响。以笔者这两年的经验来看，重大的破解程序的发布，会一定程度上缓解水货商货源的压力，进而让价格下降。但是最近临近春节，年末时数码设备一般都会涨价。那么这一降一跌是否会互相抵消？究竟最后真实行情是如何？

笔者连续两周去游戏市场帮同事买PSP及NDSL。发现两部主机的最新价格都略有跌幅，真是大快人心！

在1月底软降程序未出的时候，硬降1.5普通版PSP售价为1480元左右，软降1.5普通版PSP售价为1520元左右。接着在2月初PSP的价格一路狂跌，近日的行情为硬降1.5普通版PSP售价1360元左右，软降1.5普通版PSP售价1380元左右。

目前市面上的PSP豪华包都是单独出售，价格在180元左右，不少游戏店以假货充真。笔者建议大家买机器的时候只买机器和记忆棒，豪华包配件可以日后找懂得鉴别的朋友帮忙购买。

需要提醒大家的是，这一次黑客发布的降级程序相对完美，所有机型都可以降级。这意味着商家储备的硬降机器将会在这段时间内大量倾销市场。笔者在逛市场的时候便发现不少顾客购买的机器实际上为硬降版本。广州的商人都如此，其他中小型城市的游戏店情况会更家恶劣。因为大部分城市的PSP进货渠道都是广州，很多商人都已经批发了不少硬降机器准备春节时大卖。现在软降程序一出，这些商人肯定急着卖出手中的硬降机器，而这段时间购买PSP的玩家便很有可能中招。

如何鉴别机器是否为硬降？大家可以留意以



▲掌机在年末的销量非常高，到处可见挑机、降级的玩家。

下几点：

1.主机外壳是否贴有简易贴膜。硬降机器在小作坊里降级的途中，技师会在外壳上贴一张简易透明膜以保护屏幕。游戏商进货之后不可能每台都去撕贴膜。（当然，说不定现在他们正在一台一台地撕。）

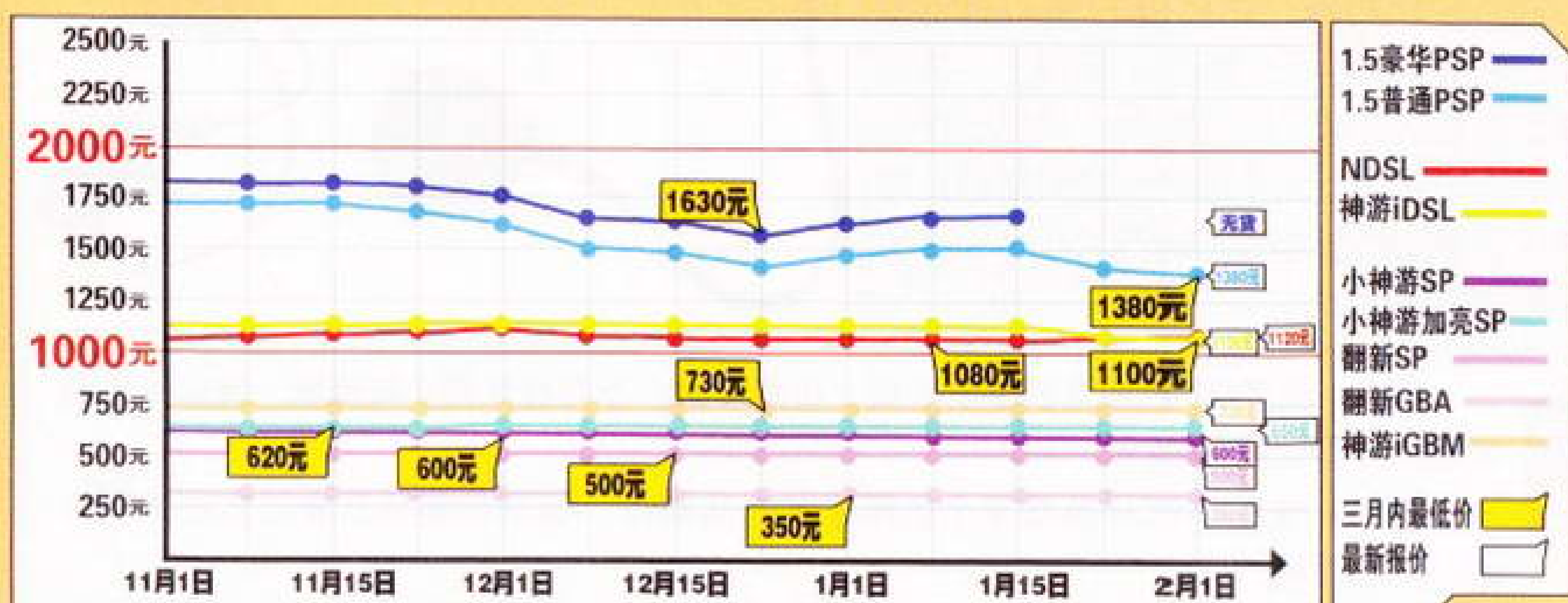
2.主机亮度调整是否为从暗到亮。不少硬降机器存在一个BUG，那就是调整亮度的过程是从亮到暗。这种机器插上电源之后甚至多了一阶“关闭屏幕”，而不是正常的“第4阶亮度”。

3.主机系统是否为1.5。硬降机器绝对是1.5系统，而软降机器则很有可能是2.71或2.81系统。

4.机身侧面或电池层内是否贴有标签。硬降批发商往往会在机器上贴标签。而软降机器不会有标签。

PSP的记忆棒方面，1959M的2G高速记忆棒的店面价格降到了180元，1939M的2G低速记忆棒的店面价格降到了140元。4G记忆棒新推出有高速版，拷贝速度接近5M/秒。笔者在少部分游戏店里看到有货，开价为399元。现在4G低速记忆棒和4G高速记忆棒的包装都是英文包装，大家在购买时最好要求店员提供测试设备。例如可以简单地往记忆棒里拷贝4M大小的MP3歌曲，如果可以达到一秒拷贝一首歌曲那说明速度不错。

NDSL方面，神游iDSL主机的价格跌到了1100元。不过只有白色、粉红色、深蓝色三种款式。由于现在烧录卡已经全部支持免刷机运行游戏，因此如果大家要买NDSL的话请优先考虑神游iDSL。美版NDSL价格小涨到1120元，日版NDSL依然在1280元左右。最近1G组装TF卡大量上市，在广州部分游戏店里开价仅90元左右。这种卡的质量不错，做工和组装记忆棒差不多。包装上也贴有防伪标签，有一些黑心商人会开出一百多元的价格，并欺骗玩家说这是行货卡。请大家在购买时提高警惕。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	iDSL	NDSL	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	—	1380(软降) 1360(硬降)	1100	1120	—	—	—	620 650(背光)	—
广东深圳	久圣电玩	—	1360	1150	1130	880	—	560	650(背光)	610
福建厦门	快乐多电玩	1730	1530	1180	1160	—	—	—	640(背光)	—
山西太原	逸豪电玩	1680	1500	1200	1200	950	750	750	600 650(背光)	550
安徽合肥	红星四海电玩	1560	1380	1130	1150	850	620	550	580 620(背光)	480
河北三河	思宇电玩	1880	1680	1290	1290	980	790	750	650 690(背光)	550

硬件短消息

终于要到春节啦，想必不少玩家都想借着节日发笔"横财"来购买掌机或是一些周边产品吧。强烈建议大家在购机前先第一看《PSP专辑》硬件篇，第二看我们"硬件短消息"。本辑"硬件短消息"中除了国内市场部分以外，米格还将对《PSP专辑》中的国内市场周边部分进行一个补完，在这里为大家推荐几款专辑中没有介绍到的产品，希望大家喜欢。(^_^)

栏目主持 米格



文 Akin

国内市场

PSP盒装黑色线控耳机

批发价：16元

PSP Headphone With Remote Control

外观：★★★★☆ | 性能：★★★☆☆
性价比：★★★☆☆



产品说明：该产品与PSP原装线控耳机相比，除颜色不同以外，外观上很难辨别真伪，功能也毫无分别。产品按键手感舒适，使用流畅，可随意控制主机的暂停、播放、切换下一影音、切换上一影音以及音量的增减。与此同时，产品线控部分背部配有小型夹子方便运动时使用。为避免误操作而设置的锁键开关在运动时也显得格外重要。

评价

优点：国产PSP线控耳机造价较低，功能成熟，不存在任何不良现象，完全可以满足绝大多数玩家的需求。

缺点：线控IC芯片虽然完全仿照原装产品制作，但耳机品质及音效实在差别太大，建议更换。

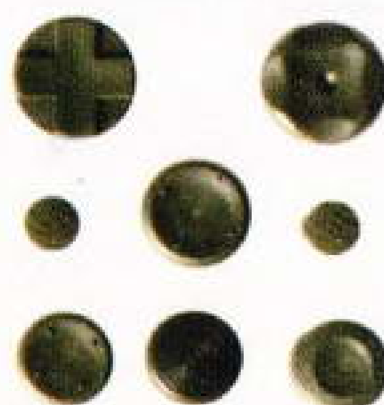
PSP按键套装

批发价：7元

PSP Headphone With Remote Control

外观：★★★★☆ | 性能：★★★★★
性价比：★★★★★

PSP 按键套装





产品说明：该产品共有8个小件，分别对PSP主机的方向按键和滑杆的操作手感进行了改良，舒适度较高，市场反响不错。在部分赛车以及竞技类GAME中更显示出高灵敏度的优势。6个滑杆头表面设有不同的凹槽和点阵。配合不同的游戏会有更舒适的操作环境。方向键采用双面胶粘贴在主机方向键上，滑杆头则直接卸掉主机原配件插上即可使用。

评价

优点：舒适度高，配合不同游戏使用不同滑杆头、方向按键圆盘会更加有乐趣。

缺点：每次拆卸有些麻烦，而且使用后不易放在豪华版主机原配包中。

PSP 6 In 1套装

批发价：34元

PSP Super Arming Kit 6-In-One

外观：★★★★☆ | 性能：★★☆☆☆ | 性价比：★★★★☆



产品说明：该产品简单、实用，是国内某生产商专门针对国人设计的PSP套餐系列。其中包括：PSP屏幕保护贴、刮卡、屏幕清洁布3合1的屏幕清洁套装，4盘装UMD盒，2合1充电、数据电缆，EVA便携包，皮质主机腕带和数据传输线。该套餐基本能够满足新购机玩家的各种需求。

评价

优点：套装的优势就在于不必玩家东奔西走选购配件。同时整合包装销售各个环节成本也相对低廉，比较符合大众玩家消费水平。

缺点：笔者认为该套装中出现两条电缆功能重复，实属不该，可能是由于年底工厂库存积压才将其打包销售。

PSP 18 In 1套装

批发价：55元

PSP Super Arming Kit 18-In-One

外观：★★★★☆ | 性能：★★★☆☆
性价比：★★★★☆



产品说明：同样是一款为国人量身定做的套装产品，又加入了伸缩USB充电线、火牛、车载充电器、主机保护壳、耳机、备用电池盖等附属配件，可以完全满足玩家对配件的需求。

评价

优点：经济实用型套装一直在市场销售中深受玩家青睐，售价远远低于每样产品零卖的总价，无需选购省时省力也是一大优势。

缺点：车充的成本大约7到10元，价格昂贵而且针对面相对较小。另外如果包装大小允许，换一款绵质内囊或者布包应该对于国内玩家来说会更加适合。

NDS Lite皮包

批发价：14元

Smart Case DS Lite

外观：★★★★★ | 性能：★★★★☆ | 性价比：★★★★☆



产品说明：铝合金装饰扣，简洁明朗的设计风格，仿照日本任天堂官方认证皮包制作。粉色、蓝色深受女性玩家的喜欢。另外厂商刚刚推出的白色以及纯黑色产品相信同样会受到男性玩家的拥护。该产品采用头层皮作为表面材料，包体内部使用绒布起到清洁主机的作用，两侧设置松紧带可以有效地保护主机滑脱。背部设有皮带槽可以将产品固定在皮带上挂于腰间。

评价

优点：简洁、明朗、大方的外形是这款产品最为突出的亮点。

缺点：头层皮抛光度好色泽亮丽，但比较薄，易刮花。

PSP市场周边补完

PSP透明保护壳(PSP TransparentCover)

批发价 4.5元

产品说明： PVC材质，软胶衬于主机底部，采用钮扣卡位。预留操纵键以及功能插槽。

推荐指数： ★★★☆☆

特点 小巧轻便，实用价值高。



UMD碟包(UMD Bag)

批发价 5元

产品说明： 可一次性存放5张UMD的小包，包体小巧玲珑，内部通过可拉伸隔档安放、固定UMD光盘，包体还另外配有吊绳1根，而且这款产品在市面可供选择的颜色众多。



推荐指数： ★★★☆☆

特点 很亮丽的一款配件，有黑色、粉色、白色、绿色、红色很多颜色可以选择，可惜实用性似乎对于广大玩家来说缺乏了一些。毕竟绝大多数玩家都在用"别的技术玩游戏"，不过你要是一位收藏爱好者就另当别论了。

PSP光碟盒(PSP Disc Case)



批发价 1元

产品说明： 塑胶UMD光碟盒，采用软塑料变形扣位，物美价廉。

推荐指数： ★★★☆☆

特点 小巧轻便、十分方便携带和使用。应该是广大玩家存放碟片的首选。不过怎么看都有种盗版光盘保护套的感觉……

PSP硅胶套(PSP Silica Plastic Case)

批发价 4.5元

产品说明： 硅胶套，作为手感不错的主机保护产品深受广大玩家的喜爱。如今市面上已经推出了多款颜色供玩家选购。除了三原色外玩家还可以选购绿色、草绿、淡蓝等绚丽色彩。



推荐指数： ★★★★☆

特点 无毒环保，色彩艳丽。有效保护主机。

SP评测室

样品提供联系方式：mig@ucg.com.cn

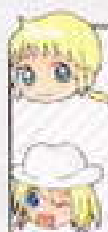
文 米格

最近我们的《SP评测室》也是越来越热闹，评测产品也是络绎不绝。这次我们要为大家带来的是两款NDSL周边产品，分别来自北通和黑角两家国内周边大厂，春节后我们的"SP评测室"还将有更多产品评测献给大家，也请大家多多捧场哦！

北通贴膜416
Betop Protective Film
产品型号：BTP-6416

建议零售价：48元

这款产品的包装非常独特，采用NDSL主机1：1比例制作，中间是贴膜样图及北通LOGO，让玩家一眼就能直观地看到产品贴在主机上的效果。打开包装后，里面透明塑料壳上放着的就是两张NDSL主机屏幕保护贴了，而塑料架下方还附有赠送的屏幕清洁布、刮卡和产品使用详细说明书。屏幕保护贴采用光学PET材料制作，并在内面附有纳米级静电吸附层，不但吸附能力强、易安装，而且还能防止粘贴时的气泡现象。上屏贴纸尺寸略大于下屏贴纸，两张贴纸上都分别附有说明标签，并采用上下两面封装。粘贴时首先用屏幕清洁布擦净NDSL屏幕，然后沿着标签揭开吸附面，将其沿一侧轻轻放在NDSL主机屏幕上，再使用附赠刮卡在贴纸表面轻推，即可除去里面的气泡，使贴纸紧紧地附着在屏幕表面，然后沿着标签揭开上面的观察面保护层即可完成粘贴过程。由于PET材料的高透射和低反射特性，使用贴纸后屏幕色彩看上去非常亮丽，而且反光也不像使用前那么强，在保护屏幕的同时有效提高了游戏时的视觉效果。



LIKY：这款屏贴的触感不错，使用触控笔时也不会有太过光滑、不易准确操作的感觉。



软饼干：产品价格虽然比国外原装贴膜低，但相比一般组装贴膜还是高了一些。



黑角DS Lite炫彩聚碳酸酯保护壳
DS Lite Polycarbonate Case With Silicon Insert
产品型号：BH-DSL09814

建议零售价：58元

黑角产品的质量、设计还是非常不错的。这款炫彩聚碳酸酯保护壳仿照国外知名产品制作，不过在设计、制造工艺上还是融入了黑角更多人性化的地方，并且申请了专利注册。下面我们就来详细看看这款产品吧。

打开外面的塑料膜封装，推开外包装后呈现出的是特有的黑色内盒，里面绒质塑料托架内放置着两套硅胶内衬和一套透明聚碳酸酯保护壳。下方还有详细的安装说明书以及一张黑角质保单。本次评测样品的两套硅胶内衬颜色分别为粉红和橙色，而且颜色非常亮丽，尤其是粉色，比NDSL粉色主机的色彩看上去要更具饱和度，再加上保护壳透明亮丽。这款产品的安装也非常简单，首先将硅胶套附着在主机上，然后按照安装说明将保护壳套上即可轻松装上。硅胶套、保护壳都巧妙地镂空了主机外侧的各种接口、按键及音量控制滑杆，装上后游戏手感绝对不减，而且中间的硅胶垫层除了突现色彩还能起到很好的缓冲作用，防止保护壳与主机之间的碰撞。



这款产品整体色感均匀，设计独特，再加上水晶壳亮丽的反光效果，保护和装饰两大功能都能够很好实现，而且手感不错，本辑"SP评测室"特将其推荐给大家。



雷伊：色彩、质感确实不错，尤其是颜色要比彩色主机看上去更鲜丽，只是安装后主机转轴的本色依旧显露在外有点突兀。



马修：产品不错，但价格也"不错"，感觉非常适合那些时尚女性玩家使用。但是装上后有些过于笨重。



文 小超 编 米格

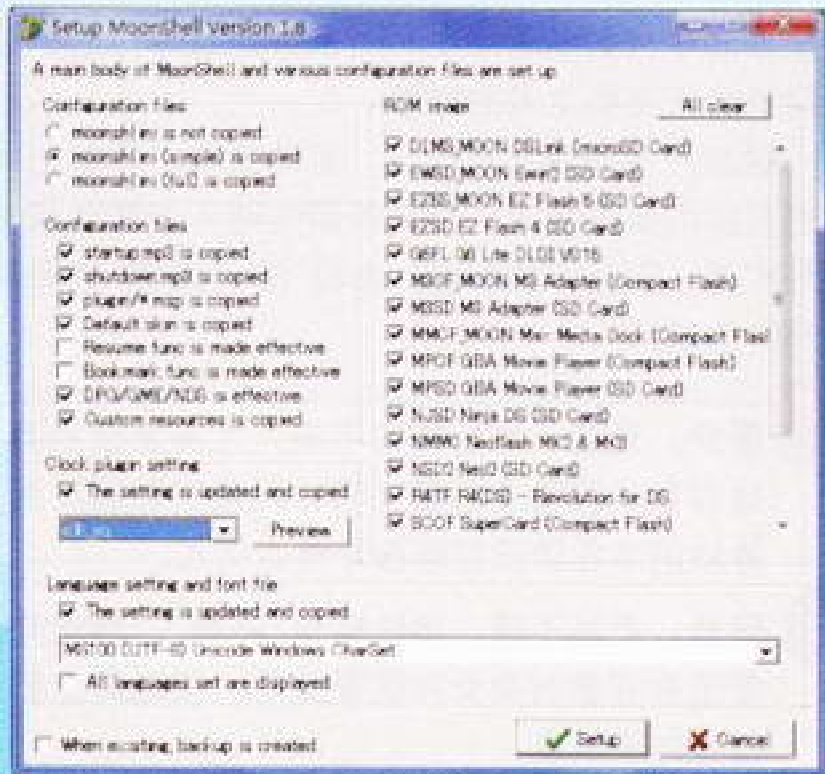
NDS软件新闻

近来、支持DLDI似乎成为众多自制软件的一大趋势。DLDI是Chishm为烧录卡所写的底层接口程序，提供数据读写驱动，能够较好的解决软件在不同烧录卡上的兼容性问题。可以说支持了DLDI就意味着软件能在多种烧录卡上运行了。下面一起看看近期的NDS软件新闻吧。

实用软件

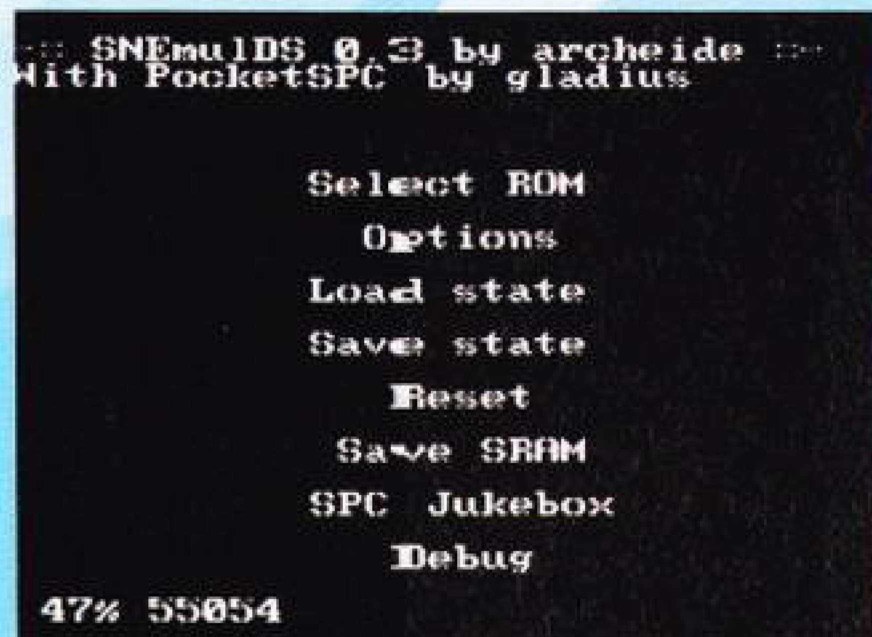
MoonShell新版发布 推荐

在推出了众多测试版后，NDS用多媒体软件MoonShell于1月19日推出V1.6正式版。新版加入系统菜单，能够记住上次打开的文件夹，可以调节屏幕亮度，加入了AAC音乐播放插件，文本浏览插件还支持双屏显示。



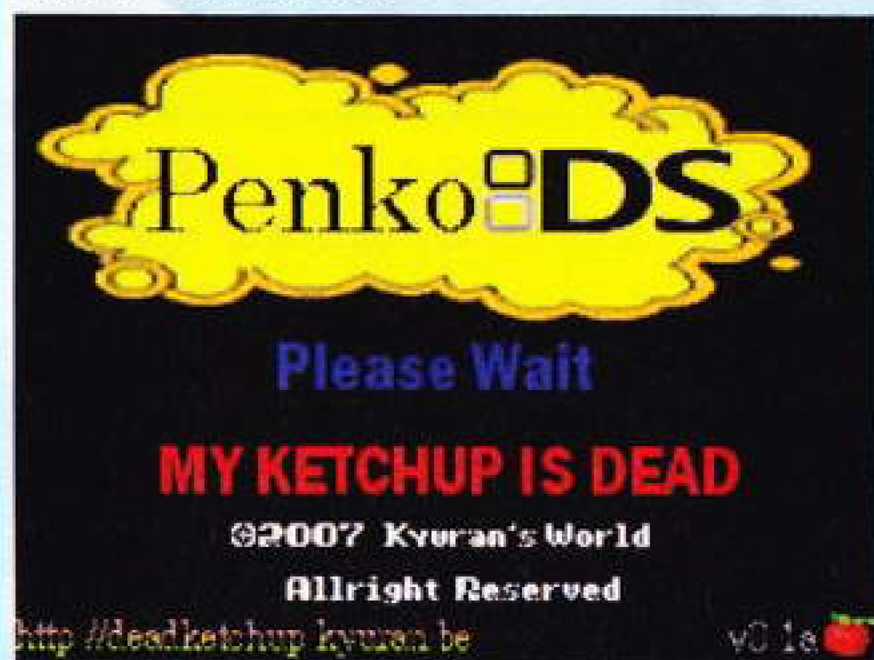
SNEmulDS新版公开

NDS用SFC模拟器SNEmulDS于1月中旬推出V0.3版。新版最大的变化是支持了DLDI，可以在EZ5、M3–CF、M3–SD、SCDS、DSLink等大部分NDS烧录卡上运行。而在游戏模拟效果上，并没有很大提升。



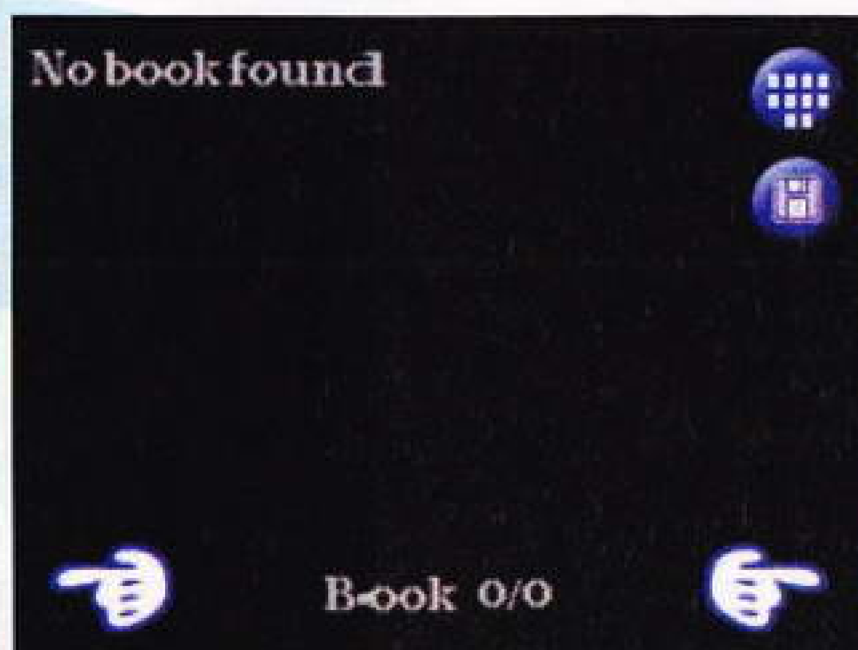
PenkoDS新版推出

NDS用老式计算机MSX模拟器PenkoDS于1月下旬推出V0.1alpha版。新版能够运行MSX磁盘游戏，可以调节画面尺寸，支持DLDI，并加入了声音管理。PenkoDS的源代码来自Marat Fayzullin设计的fmsx，目前运行MSX游戏大约能到70%的速度。



Comic Book DS新版推出

NDS用漫画阅览软件Comic Book DS于1月25日推出V2.0 Beta 5版。新版修正了电脑端文件重命名、图片尺寸调节方面的错误，在NDS端加入快速读取缩略图、当前页码显示以及内存不够时的信息提示等功能。



ScummVM DS新版公开

NDS用老式电脑游戏模拟器ScummVM DS于1月下旬推出V0.9.1a beta2版。新版移除了所有卡带读取驱动，加入了DLDI，修正了CD音轨不能循环播放的错误。



《Warcraft：Tower Defense》公开

推荐

仿《魔兽争霸》的NDS同人游戏《Warcraft：Tower Defense》于1月14日正式推出，并于1月20日发布V0.2 beta版。新版修正了怪物动画以及卖出塔的错误，加入了新地图，在迷你地图中显示spawn和end points，加入对DLDI的支持。PAFS版本能够在DeSmuME模拟器上运行，方便玩家测试地图。游戏目前已经比较完善，支持8种种族、256种怪物，每座塔能够升级11次，有10种特殊功能的塔，能够同屏显示40座塔和40只怪兽战斗。



微软的新操作系统Windows Vista终于发售了。咱也迫不及待的与世界同步，在笔记本上装了Vista。这Vista的界面看实漂亮，易用性方面也有了很大提升，只是内存占用了忒大了点。打开几个网页后，1GB内存就被占去70%多，汗啊！文中软件下载地址是http://down2.tg777.com/software/zjw/58/nds58.zip。最后恭祝大家新春愉快，另外感谢一起游（http://www.17u.com.cn）网友的大力支持。

烧录卡新闻站

文 小超
编 米格

春节将至，烧录卡业界又热闹起来。支持FAT格式的AceKard＋正式推出，竟然还为老用户提供免费更换服务。G6/M3DS Real的开发也已经接近尾声，上市在即。随着产品竞争激烈地加剧，价格战还将继续。下面一起看看最近的烧录卡新闻。

EZFlash

厂商网站：http://www.ezflash.cn

EZFlash V 新内核发布

EZ小组于1月10日、1月11日推出EZFlash V用内核V1.33版，新增手动存档设置，加入取消自动存档和自动写芯片的功能，修正了同时按L、R键造成的死机。EZFlash V开始引导的时候，按住B键不放，可以跳过自动备份存档到TF卡的过程。启动游戏前，按住L键再按A键启动，能够跳过写存档芯片的过程。EZ小组还在1月30日推出了新版存档列表，数据更新到NDS第0836号ROM。在EZ官方论坛，还提供了MoonShell用的日文、韩文等东亚字体下载，方便用户阅读不同语种的文本文件。



EZFlash V 掀起降价风潮

EZ小组最近提供消息称，EZFlash V即将展开降价活动，售价由原来的268元降至218元，降价幅度高达50元，想要购入这款烧录卡的玩家可要注意哦。

EZ三合一多功能拓展卡即将上市

EZ小组将于近日推出一款集合众多功能的GBA端扩展卡，内置64Mb的PSRAM使其具备烧录小于64Mb的GBA游戏的功能。另外还提供振动功能，可以配合各种烧录卡支援NDS振动游戏。除此以外还附带《NDS浏览器》缓存功能，配合Slot1接口烧录卡就能使用这款软件的ROM了。这款产品将会走低端、低价位路线，预计2月底上市。

M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3DS Simply新内核发布

Gbalpha于1月11日发布M3DS Simply用升级内核C01版。C01内核加入DIY皮肤功能，用户可以改变系统界面；在只显示游戏模式中，屏蔽了SHELL、MOONSHL、_SYSTEM_ 目录和_DS_MSHL.NDS 文件；针对NDSL加入四级亮度调节。1月18日，厂商再次推出C02版内核。新内核支持游戏软复位，按R键或点击触摸屏上的软复位开关来选择是否使用软复位；加入按L键调节屏幕亮度的功能；改进了菜单目录的显示结构和繁体版的繁体字库显示；加入节电模



式，合上NDS会自动关闭屏幕背光。

升级时，首先下载升级程序，解压后复制到TF卡的根目录覆盖原有文件。开机后校验通过，系统会自动使用新内核文件。注意，除了简体版和繁体版的内核可以通用外，其他语言版本的内核并不能通用。另外，TF卡中必须有内核文件，否则卡带无法正常启动。

M3DS Simply辅助软件推出

Gbalpha于1月中旬发布了两款M3DS Simply用的电脑端辅助软件。存档转换软件可以将G6、M3等烧录卡使用的256KB大小的存档转换为M3DS Simply使用的512KB大小的存档。ROM减肥工具则可以将ROM容量缩小，节省TF卡的空间。

G6/M3DS Real推出在即



备受关注的Gbalpha新品Slot1烧录卡G6/M3DS Real的开发已经接近尾声，很快就会与广大用户见面。据悉G6/M3DS Real是真正支持Clean ROM的产品，并且支持FAT格式的直接拷贝。由于FAT格式的引入，使得产品的硬件逻辑空前的复杂，增加了调试难度。但由于已经成功开发了同样支持FAT格式的M3DS Simply产品，虽然不支持Clean ROM，但开发小组已经积累了足够的经验，实现FAT格式下对Clean ROM的支持已经没有问题。G6/M3DS Real相比较M3DS Simply将会有强大的影音功能。Gbalpha也会用定制芯片IC的方式来提高产品生产效率和制品质量，并降低成本。

G6DS与G6一样是内置闪存的产品，可能同样会分为Simply和Real两个版本，Simply版的价格将会更为低廉。G6DS Real初期会推出16Gb容量的版本，其他容量版本会在稍后推出。另外，为了让用户能够方便地为G6DS传输游戏，GBalpha开发了专用的读卡器设备。用户将G6DS插入到专用读卡器，再将读卡器插入电脑USB端口，即可将ROM拷贝到G6DS内存中。读卡器支持USB2.0，有着不错的传输速度。

影音魔力盒



"影音魔力盒"是电影卡继PDA软件系统TouchPod之后推出的又一全新服务，以影视下载支持为，向电影卡用户提供丰富的影视片下载，无需自己费力费时去转换，就能够享受到300Mbps带宽的高速影视下载。不仅如此，"影音魔力盒"支持网站还将用前所未有的方式打造规范化、精品化、个性化的内容支持展现方式，允许用户自定义下载页面风格，将动漫、经典影片呈现在你面前。不得不提的是，"影音魔力盒"除了提供M3系列NDS烧录卡新一代水晶引擎格式影片之外，依然继续提供对应GBA主机的GBM格式水晶引擎影音文件下载，所以使用最早电影卡产品以及G6/M3的GBA玩家依然可以享受到GBA上水晶引擎的影视支持服务。"影音魔力盒"地址为：http://www.gbalpha.com/China/GBalpha_M&M_Magicbox/。

AceKard

厂商网站：http://www.acekard.com

AceKard升级产品推出

去年当AceKard推出时，以支持CleanROM而成为大家关注的焦点。时隔数月，随着Supercard(One)等支持FAT格式CleanROM烧录卡的出现，AceKard风光不在。不过AceKard的开发小组并没有停下脚步，在1月28日正式推出升级产品AceKard+。AceKard+最大的亮点是加入对FAT系统的支持，用户可以在电脑上将CleanROM拷贝到TF



卡中，不用再通过烧录软件。AceKard+支持FAT16和FAT32格式，另外也支持原来产品的AKFS格式。AceKard+中可以使用目录管理功能，在菜单中会显示时间和日期，另外还提升了自制软件的兼容性，包括Moonshell V1.6正式版和Imgview V0.6版都能正常运行。AceKard+可以免TF卡引导，在不插入TF卡的情况下，进入NDS的系统界面后，按住SELECT键点启动AceKard+，就可以引导插在Slot-2的烧录卡。

不过与老版本产品一样，AceKard+对TF卡仍有着苛刻的要求，存在挑卡现象。使用FAT格式时，如果拷贝的游戏跨越了TF卡的区块，可能出现无法正常运行的现象。这时，需要通过将TF卡格式化为AKFS格式来解决问题。官方建议，如果使用FAT格式，最好配备日产的Kingston、PNY、东芝1G TF卡，格式化后容量为980M。对于其他类型的TF卡，最好使用AKFS格式。另外，如果在卡带系统界面中将速度设置得过高，下次再次启动卡带可能会发生白屏现象。此时可以按住START键进入卡带安全模式，修改TF卡速度即可。

AceKard产品降价

随着AceKard+的推出，老版本的AceKard全面停产。为了应对竞争，官方也对产品价格进行了下调。AceKard+同捆日产1G容量Kingston或PNY 品牌TF卡的售价为320元。同捆TF卡的价格在120元上下，也就是说AceKard+的实际价格已经降到200元左右，相比较于其他品牌烧录卡，这个价格还是非常具有竞争力的。

由于硬件构造的不同，老版本的AceKard并不能升级为AceKard+。为了照顾老用户，厂商在降价的同时还推出了老产品更换服务。用户可以通过邮寄方式将老版AceKard更换为AceKard+，除了要付出邮资外，更换是完全免费的。

Ewin

厂商网站：http://www.ewinflash.cn

Ewin2新版内核、烧录软件公布

Ewin官方于1月25日推出Ewin2用V1.96版内核和V1.3(0120)版烧录软件。新版内核和软件对存档处理代码部分进行了重新编写，存档直接在SD卡上进行存取，防止因为电池使用时间的延长，导致SRAM工作不稳定，从而造成的存档文件丢失的现象；切换游戏时，不再需要存档文件备份过程，大大缩短了游戏启动时间。在1月28日，官方再次对软件进行了更新，解决了当游戏没有匹配的存档文件时可能格式化SD卡的错误。注意，新烧录软件必须与新版内核匹配使用才行哦。



R4DS

厂商网站：http://www.r4ds.com

R4DS新内核发布

R4小组在1月26日发布V1.06版内核。新版在只显示游戏模式中，自动屏蔽属性设置为隐藏的文件和目录的显示；可以使用L键来调节NDSL的屏幕亮度；紧缩显示繁体字；合上NDS上盖会关闭背光；支持软复位功能，并减少了软复位的花屏、杂音，解决了软复位后菜单



死机的问题；电子书模块加入大字体显示。由于修改后的MoonShell出现了音、视频不同步现象，所以MoonShell暂时不支持软复位。细心的读者可能会发现R4DS的更新内容和M3DS Simply颇有相似之处，也进一步证实了两块卡的血缘关系。

Supercard

厂商网站：http://chn.supercard.cn

Supercard(One)新内核推出

Supercard于1月20日推出Supercard(One)新内核0120。新内核加入第三种模式——实时补丁模式，能够直接拷贝Clean ROM至TF卡而无需转换，同时按L、R、A、B、X、Y键可以对游戏进行复位，存档文件脱离电池直接写入闪存用不掉档，支持任意类型存储卡解决挑卡现象，无需再手动选择存档大小免除更新存档数据库，无需设置闪存速度能够自动适应。使用时，按住L键再按X键即可调出包含允许复位、允许金手指等选项的功能窗口。在功能窗口中将允许补丁前的√号取消再保存，即能恢复到标准模式。



DSLink

厂商网站：http://www.ds-link.net

DSLink新版内核、烧录软件公开



EDiy于1月25日推出DSLink用V1.60版烧录软件。V1.60版加入存档导出功能，可以把DSLink专用存档导出为普通存档格式；增强了软复位功能的兼容性，以前部分加上软复位白屏或黑屏的游戏现在正常了；提升了存档检测兼容性；解决了部分游戏中使用退出功能时黑屏或白屏的问题；将内置的MoonShell多媒体软件更新为V1.6版。

在2月2日，EDiy再次推出DSLink用V1.70版内核和烧录软件。新版软件可以设置为文件名自动添加ROM编号；加入ROM处理模式2，这个模式的数据写入速度更快，当某些游戏使用默认模式运行出现问题时，可以改为此模式；修正了《欢迎来到动物之森》等游戏软复位问题；解决了《迪迪金刚赛车》不能进入游戏的错误；修正了部分游戏自身游戏复位功能可能出现白屏的错误；解决《三国志大战DS》片头花屏等游戏运行问题；将游戏中英文名库更新至NDS第0839号ROM，GBA第2683号ROM。

DSFireCard

厂商网站：http://www.dsfirelink.com

DSFireCard新版内核发布

烧录卡新秀DSFireCard于近日发布V1.22C、V1.22E版内核升级程序。V1.22C版内核将调整存档类型的热键更改为同时按住SELECT和L、R键，以有效防止误操作；在系统菜单中可以按START键进行备份记忆。V1.22E版将升级方式更换为直接拷贝升级文件到卡带根目录，运行后按A键确认即可升级；能够设置是否开机备份存档以及文字的颜色，通过系统文件目录下global.ini更改设置；将所有容量升级文件合成一个文件，系统能自动识别，防止用户因使用文件错误而导致卡带故障。



Slot1烧录卡综评 Vol.3

文 ZinniaSun 编 米格

内存储烧录卡价格优势大
——DS Fire Card、DS Linker评测

SP评测室

自从进入了GBA烧录末期，SC凭借外存储低价格、大容量的优势打开了采用外存储卡载体的烧录卡新篇章，但在进入NDS时代后，随着烧录卡本身价格不断上涨以及Nandflash芯片价格的下降，外存储烧录卡的价格优势正在下降，甚至可以说采用内存储技术烧录卡优势已经开始显现，下面就让我们来看两款内存储火线烧录卡吧！

DS Fire Card 8G

售价：228元

厂商网站：http://www.dsfirelink.com

上次我们为大家介绍过N-Card这款烧录卡，不知道大家是否还有印象？而我们本次要介绍的这款DS Fire Card也同样是DSGBA的OEM产品，硬件设计上采用与NDS正版卡片最为接近的Nandflash及存档芯片制作，只是做工上看来比N-Card要好许多。这次联系厂商寄来的样卡为8G大容量产品(相当于1GB microSD卡容量)，下面我们就来看看这款产品的性能如何吧。



外观篇



▲DS Fire Card包装感觉很时尚。

DS Fire Card采用长方形普通纸盒包装，外观风格仿造NDSL包装设计，看起来非常时尚美观。整个包装都印满了英文，正面有DS Fire Card和DS Fire Link的图样，背面是产品主要功能的介绍。侧面容量部分写有1G、2G、4G……一直到32G的字样，看来8G的DS Fire Card也只算中等容量，厂商的最终目标可是要做到相当于电脑4GB微硬盘的大小。打开包装后，里面绒质纸壳里放置的就是DS Fire Card和DS Fire Link卡带本体了。其中DS Fire Card为标准NDS正版卡片大小，是烧录卡的主体部分；而DS Fire Link为标准GBA卡带大小，是烧录卡的附属烧录组件——火线烧录器，这样的尺寸插在NDSL上虽然会多出半截，但却能够在NDS、NDSL主机上通用。8G版两张卡同为白色外壳，贴纸设计得倒是很时尚，感觉比N-Card好许多。托架下方是产品的详细使用说明书和USB火线烧录连线。

▶打开包装后除了卡带以外，还附赠了USB连线和详细说明书。



使用篇

DS Fire Card内置了引导模块、采用SRAM电池记录的方式和掉电保护的设计，这些都与N-Card相同。因此这里我们就不做详细介绍了。DS Fire Card同样使用火线烧录的方式进行烧录。所谓火线烧录就是指通过主机进行烧录，这是GBA烧录卡时代提出的一种技术。由于DS Fire Card在出厂时已经做过格式化处理，所以直接将DS Fire Card插在NDS主机上开机，即可进入烧录卡主界面了。DS Fire Card实际上使用的就是N-Card的3DWin模式，内核背景当然已经换上了DS Fire Card的LOGO，使用上则与N-Card无异。



▲采用3DWin模式的DS Fire Card内核主界面。

要注意的是这种模式下玩游戏，存档首先被保存在存档芯片中，如果这时关机，存档会在15天后丢失，因此为了防止这种现象，建议玩家游戏后再次开机进入烧录卡界面，卡带会自动将存档备份在Nandflash中。不过这时我们插入的还是一张空卡，只要将DS Fire Link烧录器插上主机并接上USB连接线后打开机器，在NDS系统界面选择“DS Fire Link”，就会进入卡带的烧录模式了。



▶在插好DS Fire Link烧录器后选择“DS Fire Link”，进入就会进入烧录模式。

进入烧录模式后，DS Fire Card会被自动识别成U盘，8G的DS Fire Card在电脑上识别的容量为958MB，这时玩家就可以将NDS的Clean ROM自由的拖到卡带里面了。拷贝完成后首先在PC端安全删除后再关闭NDS主机除去DS Fire Link，再次开机就可以直接选择游戏运行了。

在DS Fire Card主菜单选择游戏后，上屏会显示ROM的各种信息，这里玩家需要注意的是第三行的存档信息栏，对于某些ROM，DS Fire Card无法识别存档类型而显示“Unknown”，这时就需要玩家按SELECT+方向左右按键来切换3种存档类型，然后依次进行试验，看哪种能够正常存档了。由于使用了与NDS正版卡极其相似的硬件结构，DS Fire Card对游戏ROM的兼容性非常好，但对自制软件兼容性就差了许多。

升级篇

由于Nandflash芯片卡带硬件结构的独特性，DS Fire Card升级过程就显得比较繁琐。升级内核前往往需要首先格式化Nandflash，而Windows自带的可移动存储器格式化功能又不能很好地对其进行操作，这时我们就需要使用一些繁琐的快捷键了。

在格式化卡带前，首先我们应该在普通火线烧录模式下将卡带上的ROM及存档拷贝到PC上进行备份。之后插上DS Fire Link，先按住L+R+方向下开机并持续不松手，之后再按A+B键进入NDS系统菜单的“DS Fire Link”，卡带就会自动格式化清空Nandflash中的内容。如果在火线模式拷贝文件途中强行关闭NDS，有可能导致Nandflash出错，这时也建议重新低格Nandflash区域。

之后我们可以去官方升级包下载网站：http://www.dsfirelink.com/ch/index-2.html下载最新的系统文件包，进入DS Fire Card的火线烧录模式，将系统文件包里面的DSYSTEM文件夹首先复制到根目录下，这是烧录卡系统必须的文件，而另外两个DSOrganize和shell文件夹则分别是针对DS Fire Card制作的管理软件DSOrganize和多媒体软件Moonshell。

下面我们来看看内核升级过程。1.22E之前版本升级较为复杂，而从1.22E版本开始，DS Fire Card也进入了直接在NDS主机上就能完成升级过程的傻瓜方式，而且升级也不再需要格式化Nandflash。首先我们下载升级包，并在火线烧录模式下将里面的bios_update_fat.nds文件拷贝到卡上，之后去除DS Fire Link，以普通模式进入DS Fire Card的系统界面，选择升级程序后卡带会自动进入升级界面。待初始化完成后按下A键即

可开始升级过程，按下B键则会中止内核升级过程。升级完内核后，我们再次进入DS Fire Card系统界面，在下屏左上角就能看到更新后的内核版本了。



▲只需确认一次后升级过程就能够顺利完成了。

综评

整体来说，DS Fire Card使用起来还是非常方便的。厂商去除了N-Card的OS模式可谓大大简化了DS Fire Card的操作，让卡带系统更加简单实用。而且DS Fire Card硬件质量比较过关，模具、样式明显比N-Card好很多。由于Nandflash的高读取速度，对付《恶魔城 迷宫画廊》也完全没有问题。只是在小Z测试过程中几款游戏存档无法识别倒是惟一比较麻烦的问题，需要玩家尝试几次才能正常存盘。另外，DS Fire Card由于比较偏重于傻瓜型，因此并未提供OS烧录模式，而且系统升级频率相对其他DSGBA的OEM卡要慢很多，不过这些对用户的影响并不是太大。16Gb产品售价328元，年后还将推出NDSL版烧录器，采用NDSL防尘卡大小设计，平时可以当防尘卡使用，连接数据线才会进入烧录模式。整体来看，在DSGBA的OEM卡中，DS Fire Card还是比较具有优势的。

DS Linker 8G

售价：298元

厂商网站：http://www.dslinker.com



在国内由龙漫电玩代理的这款DS Linker也是一款最早公布的DSGBA OEM卡之一。不过由于主要打算来面对国外客户，因此不论是卡带的包装还是官方网站，都是全英文界面。在发售之初，DS Linker的容量不大，但价格却不低，直到最近国内DSGBA OEM越来越多，也掀起一场价格战之后，DS Linker也只好根据国内形势调整产品容量及价格，力争与其他厂商持平。由于卡带的功能、操作方面都与其他DSGBA OEM无异，因此下面我们主要来看看DS Linker的外观。

外观篇

拿到DS Linker的时候，小Z还以为它将会采用读卡器烧录方式——包装实在太精巧了。一个黑色的小纸盒，与SuperCard DS (One)的纸盒大小、样式相同，打开后里面的绒质塑料垫层上放着的却依旧是一块NDS正版卡大小的DS Linker主卡以及一块GBA正版卡带大小的USB烧录卡。



◀打开后里面附赠了一条USB连线。

与DS Fire Card相比，DS Linker的做工就很一般了。卡带模具虽然完全一样，但DS Linker的塑料外壳上却有种材质分布不均匀的感觉。而且小Z收到的这块样卡并不像官方提供图片那样是黑色外壳，而是纯白色卡带外壳，贴上DS Linker主色系为黄色的贴纸看上去效果并不好。而USB烧录卡则采用半透明蓝色外壳，并没有贴标签，能够看见卡带里面构造相当简单的电路板。不过从卡带顶部印着的GAME字样可以看出USB烧录卡外壳完全取材与早先的GBA D版卡模具。另外，DS Linker附赠的USB连线实在让人不敢恭维，就是最廉价的那种黑色USB-miniUSB转接线，没有抗干扰磁环，线皮也只是那种单层普通黑胶皮。

综评

8G的DS Linker在电脑上识别的大小为955MB，而且出厂也已经刷新为3DWin模式。DS Linker网站上内核更新速度还是比较快的，至完稿之日最新更新内核版本为1 2 2N版。ROM兼容性方面，DS Linker自然与其他卡没有区别。总体上看DS Linker除了硬件做工平平以外，其他方面还是一款中规中矩的OEM卡。

阔别已久的"口袋剧场"栏目再次走上《掌机王SP》的页面了，先向老朋友们问个好。广受玩家们关注的PSP大作《MHP2》即将在猪年新春发售，这也正是本栏目再开的契机。各位在KAI上乐此不疲的玩家们总有很多难以忘记的经历，难以忘记的朋友，就用这薄薄的几张页面，让此野性的共鸣回荡不息。

魂之狩人

文 SaintShin　编 胧月　美编 咕噜

第一章 初猎

一个孤独的猎人默默地坐在村口。身边的大路上扛着大刀，背着弩炮，腰插着双剑的猎人们有说有笑，来来往往，却没有一个人向他投去哪怕是匆匆的一瞥，仿佛这个人根本不存在一般。

这个猎人还是少年，头盔的缝隙中能看出还显得稚嫩的面孔，偶尔闪动的双眸中却透出一股苍凉。一套锈迹斑斑的初级锁链防具，身边几把破烂的铁镐，再加上背上一把式样奇特的轻弩，看起来就是他的全套装备了。

在离他不太远的地方，年迈的村长正忙着接待来来往往的猎人们。要么交给独身猎人和他技术相符的任务，要么把成群结伙的猎人带入集会所。终于，大路上来来往往的人流渐渐稀疏了，村长长舒了一口气，捶了捶已经不堪重负的腰，拄着拐杖来到少年面前。

"Shin，你老在这里坐着也不是办法，要不要接个任务做做看？"

少年拉起头盔的护罩，脸上看不出表情。

"如果不需要战斗的话。"

"不需要战斗的任务也不是没有，但是Shin，不是我说你……" 村长叹了一口气，"你身上毕竟流着那个人的血，我相信只要你愿意，一定会成为一流的猎人……"

村长话音未落，蹲坐着的少年突然直起身来，放在腿上的右拳闪电般出现在村长老迈的脸前。面对这突来的袭击，村长以和他那个年纪决不相称的敏捷向后一跃，轻轻地避开了。

"拳速不错。"

少年迷惑地看着自己的右手，再看看眼前这个科科特村昔日的英雄，脸上还是看不出表情。许久，他轻轻地说道："并不是我自己要出手的，只是听到你的话，我就好像控制不住自己一样。"

"所以说，你身上流着那个人的血……不，不只是血，那个人的斗魂也在你身边燃烧着吧。"村长竖起一根手指，指向少年的脖子。

那里挂着一颗红色的半透明珠子，光洁的表面毫无瑕疵，带着仿佛来自异界的完美感。珠子中央一缕若有若无的火焰飘摇着，这看似微弱的火焰中，却又带着摄人魂魄的魅力。

顺着村长的手指，少年拿起珠子，定定地看着，仿佛魂魄都被吸走了一般。

"好啦，好啦，这里有一个采集矿石的任务，如果不嫌弃的话，就交给你了。"

听到村长的话过了好一会儿，少年才仿佛从大梦中惊醒一样回过神来。有那么一瞬间，村长觉得自己好像看到了那张脸上闪过了一丝人类的表情。

"我没有挑剔任务的资格。"

少年又恢复了平静，匆匆签下村长拿出的契约，放下头盔的护罩，起身离开了村口。

村长缓缓回到树桩上坐下，混浊的双眼遥望着蓝天，陷入了幽远的回忆之中。

"除了那颗红玉，你还留下了什么给那个少年，我的战友？"

良久，村长突然一拍脑门。

"糟了，我忘了这个时节那个区域有怪鸟出没……不过，刚才也有一队新猎人去了森丘，或许，这也是个难得的机会。"

在睡倒在树桩上之前，村长还在喃喃自语着，"就让我看看你真正的实力吧，Shin，作为斩龙之Slash的儿子，作为你自己……"

森丘。

另外两个猎人在行进。

“等下遇到怪鸟，你别吓趴下了，还得靠我救你。”

“废话，倒是你应该看好自己的屁股，说不定那色鸟来者不拒，连你这样的货色都不放过。”

“你说什么？”

“呃？等，等一下，你这个姿势是在蓄力么……”

“说对了！混蛋，看锤！”

随着惊天动地的一击，两只喝水的草食龙晃了晃头，惊恐地跑开了。

红发的男子在空中一个翻滚，本来可以完美落地，却被背上那把大剑牵扯着失去了平衡，最终还是摇晃着向前扑倒。不巧的是，他的面前正好有一堆怪物的排泄物。

等红发的男子挣扎着站起来的时候，他的同伴早已笑倒在地上。

“笑什么笑……还好我因祸得福。”红发男子在河边胡乱抹了几把脸，张开手掌，手中是一枚巨大的粉红色鳞片，脸上则俨然一副幸福的表情。

“有什么了不起，等搭翻怪鸟，这东西要多少有多少……”发出声音的是一个娇小的女孩，背上却扛着和她体格不相称的大锤。话虽如此，脸上却多少还是浮现出了不甘的表情。

“不开玩笑了，CiCi，我感觉到怪鸟就在附近。”红发的男子脸色一凝，伸手握住背后的剑柄，“翻过这个山坡就可以看见我们的客人了。”

森丘的另一角。

在森丘顶部，有一个被岩壁包围的山洞。因为洞顶有一个天然的缺口，让这里自然地成为了飞龙类的巢穴，不过在现在这个季节，并没有飞龙在此栖息。

孤独的猎人默默敲打着岩壁，十字形的裂口之中很容易敲出适合提炼的矿石。有力的双臂一次又一次的挥舞着铁镐，但是少年的姿势却让人觉得他挥舞着的是一把利剑。

“十八、十九、二十……”数到二十，少年停下了手中的铁镐，把敲出的矿石收入背包里。虽然完成了任务，他的脸上却看不到一丝喜悦的表情。少年收拾好背包，走到一块石头边坐下稍事休息，一颗散落在地的头骨吸引了他的注意力。

你也曾经是一个猎人吗？

有多少猎物的生命葬送在你那沾满血腥的手里？

曾经不可一世的你又是被谁带往了此生的彼岸？

少年什么都没有说出口，只是注视着头骨那深陷的眼窝。胸前的项链随着他的呼吸放射着微弱而诡异的光芒。

还是在森丘。

“哈！”红发男子一刀结结实实的斩在粉红色巨鸟的背上，后者发出一声悲鸣，巨大的身躯不由得向下一缩。

“就是现在！”巨鸟还没从刚才的打击中恢复过来，头上又中了重重一锤，巨大的耳朵都痛得蜷缩成了一团。

“干得不错，Kick。”刚才被称为CiCi的女孩握着大锤，谨慎地绕着陷入狂怒的巨鸟跑着圈子。

“话虽如此，我也差不多了……”红发男子仰头喝下一瓶药剂，周身立刻散发出一圈绿色的光芒，大大小小的伤口以奇迹般的速度飞快愈合，然而有一些深可见骨的伤口却没能完全治愈。“这个家伙，和我原来对付的那只不在一个档次啊。”

“它已经不行了，再加把力！”

“收到，喝啊！”Kick狂冲向前，怪鸟反射式地吐出一团燃烧着火焰的粘液。红发男子就地一滚闪过，起身的同时斩出背后的大刀，却砍了一个空。

“笨蛋，这家伙要跑了啦！”

仍然满身尘土的Kick望着飞向空中的怪鸟，耸了耸肩。“我又不是弩手，有什么办法？正好休息下，再去追杀它也不迟。”

话音未落，Kick从背包里拿出两个木叉，插在地上之后摸出把折凳坐下，一面哼着难听的小曲一面烤起肉来。

“你这个神经大条的混蛋！”忍无可忍的CiCi飞起一脚。

“啊……我的肉……还没有烤熟啊……”

森丘的另一角。

黑暗的山洞里。孤独的猎人本能地感觉到了危险，一阵伴随着血腥味的风随即刮来。



“不好。”受伤的猎物是最危险的，少年深知这一点。他悄无声息地隐藏在石头后面，满身是血的巨鸟就在他面前不远处缓缓落地。少年屏住了呼吸，胸前的项链却仍然闪动着不祥的光芒。幸而看起来疲倦已极的怪鸟似乎并没有发现他，四处看了看就沉入了梦乡。

少年轻轻舒了口气，蹑手蹑脚地向山洞的出口走去。然而，命运似乎却不愿意就这么放过他。胸前的项链突然红光乍起。少年微微吃惊地停下了脚步，红光却变得更加炽热了。少年仿佛怕惊醒怪鸟，一把将红玉抓在手里，却传来火炭一样的灼热痛感。

少年咬牙忍住尖叫，却还是忍不住后退了一步，后跟正好踢到一颗石子。石子蹦跳着奔向远方，直到打在熟睡的怪鸟头上才停来下。下一秒钟，少年发现自己正面对着一对充满血丝和愤怒的巨眼。

被称为Shin的少年痛苦地摇了摇头，无奈的伸手去摸背后的轻弩，这个时候他突然发现，本以为被烫伤的右手居然一点事情也没有。

“就算肉体已经消失，你却还是要驱赶着我踏上修罗之道吗，父亲？”一面上弹，少年一面第一次喃喃地自言自语起来。

上弹和自言自语还没有结束，愤怒的怪鸟已经晃着脑袋向少年冲了过来，少年一咬牙就地一滚，却撞在一块岩石上，未能完全避开那充满力量的冲击。

右腿没有知觉了。少年冷静地做出了判断，他背靠着石块，继续未完的上弹动作，然后向着在狂冲中倒地的怪鸟开枪。

一发，两发，三发。上弹。

怪鸟挣扎着爬了起来。

上弹完成，一发，两发……

怪鸟再一次冲刺而来。少年明白，自己已经没有再躲避一次的体力了。

最后一发！

呼啸的子弹准确地射入怪鸟两眼之间，卷起起一阵血花。然后，少年的最后一发子弹却只是延缓了怪鸟的行动，却没能阻止它。

随着怪鸟越冲越近，少年胸口的红光也越来越盛，最后笼罩住了少年全身。少年颤抖的双手仿佛脱离了自己的意志，丢开轻弩毅然做出握剑的动作。

“父亲你的意志是如此的强烈吗？很可惜，一个死人是没有办法成为你所希望的修罗的。”无视双手自动疯狂地挥舞，少年闭上了双眼，露出自嘲的笑容。

下一个瞬间，少年听见了金属巨大的轰鸣。

“呼，好痛，好痛，这家伙快死了还这么大力气……”出现在少年缓缓睁开的眼帘里的，是用一把大剑架下怪鸟冲击的红发男子，和一旁握着大锤的女孩。

“就这么蹲着是干不掉猎物的哦。”

“还好意思说别人，Kick，给我小心点！”

“哦哦，了解。”红发男子拖着少年向旁边一跳，闪开怪鸟的啄击。“老实待着，看我干掉它”



“啊？”

“这个吃大便的死鸟！”望着再次飞向空中，准备逃窜的怪鸟，Kick只能发出无力的诅咒。

咔嗒。

砰！

随着这声枪响，正在向着缺口飞舞的怪鸟一瞬间失去了所有的力气，像石头一样直坠在地。

“Yahoo！干掉了！”

“CiCi你别高兴得太早，这可是人家这位小哥干掉的。”

少年挣扎着从地上站起来。“我只不过做了最后一击，猎物是你们的。”

“别这么说，别看我们是新猎人，猎人的规矩我们可是很清楚。”无视CiCi拼命眨眼，Kick毅然说到。“见面分一半，何况你也做出了不少攻击。”

“我对切割尸体没有兴趣。”

“不要那么冷淡嘛，能在这里遇上也是有缘。我先自我介绍下，我叫Kick，旁边那个凶恶的女人是我的搭档，叫作ass……是不是很配，哈哈哈……”

“咚！”红发男子的笑声被一记大锤招断在肚子里，痛得眉头全部纠结在一起。

这女人，打怪鸟时有这么用力的吗？

“呼……我叫做CiCi，不管怎么样，这个猎物有你的一份。”

少年没有说话，一把将弩挎在背上，一瘸一拐地出了洞口。

“好一个怪人……”好不容易从地上爬起来的Kick自言自语道，然后向着洞口大喊，“你那份素材和赏金我先帮你存下，在村子里再给你！”

“真是一个不可思议的少年……环绕在他身边的那股不祥的感觉，到底是什么呢？”CiCi望着少年渐渐消失的背影，喃喃道。

“怎么，这么快就看上人家了？”

“你还敢废话！我还没问你ass是怎么回事呢！”

“咚！”

避开洞里的喧闹，少年静静地走在河边。随着他的前进，路边的小动物都在惊恐地逃窜。少年抬起右手，刚才扣动扳机的触感仿佛还未消失。

唯有夺取他者的生命，才能填补内心的饥渴么？

少年胸前的红玉依旧静静地放射着不祥的光芒。

那个光芒，仿佛更加明亮了。

第二章 猛毒与闪光

热。

好热。

然后Shin发现自己四周都是滚烫的岩浆，远处的山峰顶端还有火焰正在喷发。

“这里是……火山？”

火山是属于资深猎人的领地，时常都有大型的飞龙出没，但是Shin不明白自己为什么会出现在这里。而且，这里看起来和一般的火山区域有所不同，有一种难以言表的危险味道。

不，那种感觉已经远远超越了“危险”这个词的含义，那是——

“终末”的味道。

“准备好，那个马上就要出现了。”

这时候，Shin才发现旁边还有其他的人的存在。全身都被漆黑的甲胄所覆盖，腰间挎着一把剑气森然的苍蓝色长剑的人，听声音像是男子。Shin发现这个声音意外地熟悉，却一时想不起来在哪里听到过。

在那个男子旁边还有两三个人，因为视野的关系却只能看到模糊的影子，那向着天空刺出的尖角，是一把长枪吗？Shin想看得清楚一点，却赫然发现身体并不受自己的意志控制。

“那个？你们这些胆怯的家伙连直呼其名都不敢吗！”

这是我在说话吗？听起来，声音的确是从自己嘴里传出来的没错，Shin更加疑惑了。然后少年发现视野里出现了一双有力的手臂，每只手里都握着一把形状奇异、雕刻着神秘花纹的利剑。

这双手……是连接在我的身体上的。Shin完全从视觉而不是其他的感觉上确认了这一点。

远方的群山之间，突然响起了一阵凄厉的叫声，像是响应这声惨叫一般，四周传来一阵金属摩擦与弩炮上弹的声音。

“哈哈哈，来自太古的邪龙……今天，你就倒在科科特的封龙士小队……不。你就倒在我斩龙之Slash的双剑之下吧！”

“父亲？”

Shin猛然坐起，发现自己仍然位于简陋的小屋之中。小屋角落里传来一声哼唧，Shin翻身下床，抱起穿着蓝色线衣的小猪，抚摸着它毛茸茸的身体。渐渐的，紊乱的呼吸平静了下来。

原来，是梦吗？Shin放下小猪，端详着胸前的红玉，可是，那种感觉是如此的真实……

红玉回应着少年的目光，放射出淡淡的光芒。如果它也有意识，那一缕飘摇的火焰在说些什么？和梦中的场景有着怎样的关系？

不，不能再想下去了，不能再去想那个叫做Slash的男人，我有自己的人生。

穿上防具，挎好轻弩，Shin轻轻地推开了房门，是一个阴沉的天气。这样的天气森丘估计暂时不会有招惹猎人们的飞龙，却正好是采集药草和捕虫的好时节。

Shin来到村口，这里意外的冷清，只有村长老头一个人在四处张望。

“啊，这不是Shin吗？怪鸟的事，我听说那两个猎人说过了，只要愿意，你也做得到不是么？”

少年表情没有任何变化。“那只是一次意外，我不会再参加战斗的。”

“是吗？”老头扭头望向阴沉的天空，“那我也不会勉强你。顺便说一声，上次那两个笨猎人，好像拿着大刀和锤子跑去沼泽了。”

“沼泽……”这一次少年的面孔微微扭曲了，“你是说，他们去对付毒怪鸟了？就凭着那种档次的大刀和锤子？”

老人继续看着远方，没有说话。

“契约。”少年开口说道。

“什么契约？我现在手头可没有采集矿石和药草的任务给你哦。”

“你知道我在说什么，毒怪鸟格棍斯的契约。”

老头转过身，望向Shin的双眼，确认了其中的坚定之后，从怀里里掏出一张纸。

“早就准备好了，你直接出发吧。”

Shin咬了咬牙，从老头手里接过纸片，转身向村外跑去。

沼泽。

这里正上演着猛毒与闪光的盛宴。

“该死！”Kick勉强用大剑的剑身遮住自己的双眼，然后本来在昏暗的天空下懵懂的景物一瞬间都拖上了黑影。难以忍受的强光席卷了全场。

红发的男子放下大剑，发现自己的同伴显然在刚才的闪光中失去了意识，正在晕眩中原地打转。而那头紫色的大鸟则在她面前不怀好意地张开了大嘴。



“CiCi，醒醒！”Kick一个飞跃把还握着大锤的女孩扑倒在地。

“什……什么啊……这里是哪里呀？”

Kick一咬牙，猛扇了怀中的女孩一个耳光。

“反了你了，居然敢打我！等一下，不，不好，Kick……”

红发男子急忙翻身抄起大剑，但是已经晚了一步，一团紫色的粘液恰到好处地糊在了他的脸上。

“你这个混蛋！”名为CiCi的女孩操起大锤，全力一锤打在紫色大鸟的腿侧。毒鸟咕隆了一声，似乎并不以为意，反倒是CiCi被反弹的巨力冲得一个踉跄。

女孩勉强稳住身形，翻身躲过又一团紫色粘液，“锤子似乎派不上用场啊，你还好吗，Kick？”

“呸，呸……”Kick握住大剑站到CiCi身边，虽然抹去了大部分的粘液，却还是有些难以清除的部分糊在脸上，看起来十分滑稽。“勉强是还活着啦。”

女孩抽了抽鼻子，皱起了眉头、“你那是什么味道，Kick？”

“喂，你以为我现在就好受么？这股恶臭熏得我头都晕了。”

“闪开！”

毒鸟发狂地冲进两人中间，倒是恰到好处地把臭源从CiCi身边隔开。两人趁机一锤一刀招呼在毒鸟身上，可惜还是没有什么明显的效果。“这家伙和怪鸟可不一样啊……我开始觉得这把家伙不太趁手了。”Kick狠狠的挥舞着大铁剑，徒劳地想在毒鸟橡胶般的皮上割开一道伤口。

“不肯去挖矿的家伙就活该用烂武器。”CiCi像是怕了毒鸟的弹性，只敢向着大鸟的脚背猛砸。

“哼，你虽然换了新锤子，不也一样没用么……”

“那是这家伙天生不怕锤子啊……不妙了……”CiCi突然收起架势，把锤子往背后一背，没命地狂奔起来。

“又来一次么…”听到那仿佛老人咳嗽的声音，Kick也变了脸色，慌忙举起大刀，“这家伙……头上那颗石头实在是碍事啊……”

“碍事的话，敲掉不就好了么？”

在Kick被遮挡的视野背后，突然响起了金铁相交的声音。



Kick放下大剑，发现毒鸟面前站着一位无畏的少女，金属的铠甲闪闪发亮，铁制的长枪发亮闪闪，一头耀眼的金发则正在随风飘扬。

毒鸟仿佛也被这惊人的气势吓住，一时收起了嚣张的气焰。少女抓住机会，又是一枪刺向毒鸟的额头，毒鸟哀鸣一声，痛苦地垂下了头。

“我说小姐，慢一点，慢一点……”Kick半举着大刀，谨慎地向着毒鸟侧面移动，“虽然石头是很碍事，但是敲碎了我们这趟可以说就白来了。”

少女没有答话，又是一枪。红发的男子随着毒鸟一起惨叫起来，“拜托别敲了……我还指望着那颗光水晶升级大剑啊……”

“光水晶？”少女向后一跃，躲开毒鸟挥舞过来的尾巴，然后挺枪再次狠狠地刺在毒鸟额头之上。

一瞬间，Kick以为听到了自己心破裂的声音。

“我的光水晶啊……”

“接住。”少女折叠起长枪，弯腰起一个东西扔给Kick。

红发男子迷惑的看着手中闪亮的小小石头。“这个是？”

“你不是要光水晶吗？”

“所谓的光水晶，不是指的整个那一砣吗？”

少女愣了愣，好像终于明白了什么，捂着嘴轻轻地笑了起来。“大叔，这是你第一次对付毒鸟吧？

“算是吧……啊，小心！”

少女头也不回，操起背后的铁盾接下从痛苦中复苏的毒鸟的第一击。然后操起长枪，清丽的脸上露出毅然的表情，“不废话了，邪恶的毒鸟，准备好接收我白银之枪LULU的制裁吧！”

“那就了结了它吧！”不知道是不是为了遮住害羞的表情，Kick高高举起了大剑。这时候，不知道从哪里跑回来的CiCi也出现在Kick身边。

三个人冲向显得不知所措的毒鸟，在枪剑锤的轮番夹击之下，战斗很快就结束了。

“这颗石头……”Kick张开手掌，还有点迷惑地看着手中的宝石，“这个应该属于你吧。”

“不不，我知道这个对于你们大剑战士的用处，而且我们枪手也用不到这个……”少女LULU摇了摇头，“不过你怎么会以为毒鸟的头冠就是光水晶呢？真正的光水晶应该没有那么容易被敲碎，否则也不能做素材了吧？”

“嗯嗯，是我自己笨，你教训的是……”红发的大剑战士摸了摸着头，露出了不好意思的笑容。

“你这个笨蛋！”CiCi一把拧住还在傻笑的Kick的耳朵，“别光顾着聊天，过来给我剥皮！”

“毒鸟的皮，又称为橡胶皮，是很好的防具素材哦，电系的武器也需要很多。”面对着Kick询问的眼神，少女微微一笑，做出“一起去吧”的手势。

“站住。”好像是嫌这声冰冷的警告还不够有力，三人面前的地上溅起一阵沙尘。听到划过空气的弹丸声，Kick迷惑地抬起了头。

出现在他们和倒下的毒鸟之间的是穿着全套锁链防具，手中握着轻弩的少年。

“你是什么人？”发问的是自称LULU的少女。

"我是什么人并不重要，重要的是，看起来你也没有对付毒鸟的经验。"

"我能问一下你到底是什么意思吗？"LULU板起了面孔。

少年没有答话，自顾自地转向了毒鸟的方向。LULU的脸一时之间涨红了，"无礼！"

"呃，我来介绍一下，这位叫做Shin，虽然说话直了一点，其实也是很好的人……"

打断Kick的是轻弩发射的"咔嗒"声。随着弹丸没入身体，本来已经失去生气，躺倒在地的毒鸟突然猛地挣扎起来，胡乱挥舞的翅膀竟把旁边一颗大树齐腰打断。

"好了，准备战斗吧，各位。"看见剩下的三人目瞪口呆地看着发狂的毒鸟，Shin皱了皱眉头，射出第二发弩箭。

好不容易才把自己从那颗树的角色里代换出来的Kick摇了摇头，也挥舞着大剑冲了上去，身边紧跟着咬着牙的CiCi，只剩下脸色发白的LULU还站在原地发呆。

第二次的战斗并不比第一次吃力，失去了头冠的毒鸟尽管涨红了双眼拼命咳嗽，也不过是遭到了更重的打击。当紫色的巨体再一次轰然倒下的时候，Kick知趣地退到一边看着。

Shin一连向倒地的毒鸟发射了3发子弹，确认其纹丝不动之后，才准备转身离开。

"这次该轮到我说站住了，Shin。"Kick张开双臂挡在少年的面前，"我已经不想再帮你搬素材了，你自己动手吧。"

少年再次皱了皱眉头，微微张开了嘴，但最终还是无言地掏出了剥取用的小刀，向毒鸟走去。路过紧紧咬着自己形状姣好嘴唇的少女LULU身边时，Shin开口了："狩猎是知识与力量的结合，但是不完全的知识可能会要了同伴的命，请记住这一点。"

LULU紧握着盾牌的把手，没有说话。

"好啦好啦，你们全都给我过来！"远处CiCi挥舞着双臂招呼着，"我现在知道这鸟为什么有力了，看我挖到了什么！"

这一天，在沼泽阴霾的天空之下，在被打倒的毒鸟身边，聚集着四个猎人。这个时候还没有人知道，有一天，这四个猎人将改变整个世界。

番外——在白色的大地上

在科科特之外的某个地方。

和生气勃发，以绿色为基调的科科特不同，这里是一片银色的世界。在一定的高度之上，草原和河流渐渐绝迹，让位给荒原和雪山。朔风卷起雪花，无言地述说着彻骨的寒冷。然而，在这片白色的大地上也有猎人们留下的痕迹。

雪地上留下了一双坚实的脚印伴随着三对还显得稚嫩的足迹。四双足印紧紧跟随着另一条痕迹，那是形状和人的手掌类似，却只有四根指头，而且面积大出数倍的足印。

为首的高大男子竖起手掌，做出停止的手势。后面跟随的三名猎人立刻散开，各自准备自己的兵器。虽然能看出经过了严格的训练，但是整齐划一的动作中还是透出一丝生疏，或许这是因为这些猎人的年纪实在太小所致。

拿着长弓的女孩，扛着巨大骨笛和正在拔剑的两名少年，怎么看都不到成熟猎人的年纪。

带领他们的男子或许也深知这一点，因此他只让这些孩子们留在后面，自己拔出背后的利刃站在前方。只看长度那把武器绝对是属于大剑的范畴，但是狭长而微弯的刀身却看不出大剑那种厚重而迟滞的感觉，这种兵器叫做"太刀"。男子双手握剑，剑身微微低垂，开始不失敏捷的向前移动。

在山崖背后正是他们的猎物。

"雪狮子！"握着皮盾，已经拔剑在手的少年忍不住惊奇，低低叫了一声。

男子微微皱起了眉头，而且听到这声低呼的并不只有他一个。与其说是狮子，不如说是猴子更为确切的怪物警醒地转过了头，露出狰狞的面孔。

"现在知道为什么这家伙又叫做'牙兽'了吧，TAGY？"

"是，是的，KEMON老师。"少年不自觉地举起了皮盾，仿佛要抵挡自己心中的恐惧。

紫色高耸的额头之下，红色的兽面上直刺出两根獠牙。全长约有八米，遍体雪白的巨兽咆哮着向猎人的队伍冲来。

"放箭。"握着太刀的男子镇定自若地下达命令，一只箭矢随即呼啸着从他耳边擦过。

"速度不错，ZOE，不过下次拜托离我的头远一点……"

巨兽在空中一个翻身避开箭矢，转而向放箭的少女扑去。

"喂喂，这家伙，你的对手是我！"

少女收起长弓，优雅而不失速度地闪到一边，让巨兽扑了个空。手持巨大骨笛的少年趁机在倒地



不起的雪狮子头上敲了一记，不过除了发出一声悠长的颤音之外并没有收到什么效果。

“好啦，都闪开，让我来对付这家伙！”男子手中的太刀带着罡风，呼啸着向巨兽斩去。狭长的刀身整个没入巨兽的背部，男子顺势横斩一刀，后跃收身。一朵绚烂的血花随即在空中爆发开。

“如果不是您刚刚那么多废话，现在应该已经解决它了，KEMON 老师。”少女恢复了战斗体势，开始一只接一只的把羽箭射入雪狮子白色的皮毛。拿着骨笛的少年也吹奏起激昂的旋律。被称为 KEMON 的男子一面和暴怒的巨兽周旋，一面还有余欲指导学生。

“TAGY，注意观察猎物的动作，抓住破绽再上！”

“是，老师！”装备着剑盾的少年经历过几次危险之后，凌乱的脚步也渐渐地开始有了章法。一切情况都表明，这次教学性质的狩猎即将落下胜利的帷幕。

一个巨大的阴影从雪地上滑过。

过于专注于战斗的猎人们都没有发现，而他们即将为此付出代价。

陷入包围之中的雪狮子一步步走向自己的末日，气力不继的怪兽却也因此变得更加凶猛。除了用有力的前肢挥舞的拳击之外，还学会了利用雪块制造远程攻击。当然，这些在训练有素的 KEMON 小队面前，并没有起到什么效果。

“老师，等我再吹一次笛子估计就能干掉它了吧！”一直拿着骨笛在后方游走的少年也忍不住开了口，冻得红红的脸上满是兴奋。

“再吹一个攻击之曲吧，Freya。”KEMON 轻轻挥舞着手中的太刀，一股红色的斗气随即覆盖了他的全身，教官那冷静的双眼中腾起了火焰。

“能死在全套的炼气斩之下，也是你的造化了，猴子。”丢下这句话之后，KEMON 化身为红色的罡风，扑入雪狮子的怀中。一时间，鲜血与惨叫的交响覆盖了全场。

飞溅的血花与凌厉的惨叫渐渐平息下来，KEMON 以纵斩收招，向后翻滚，然后满意地看着自己面前的猎物。出乎意料的是，遍体鳞伤的雪狮子却还在喘着粗气，虚弱而顽强地活着。

“Freya，你的笛子吹到哪里去了？”

“老……老师，风实在太大了，我吹不成调子……”

“风？”红色的斗气渐





渐退去，KEMON 这才感觉到不知道什么时候，周围的风雪已经大到了难以忍受的地步。

雪狮子仰天长啸一声，挣扎着向远处逃去。一只弓箭呼啸而来，却在半途中被大风吹得偏离了方向。KEMON 若有所思的竖起手掌，制止住追杀而来的少男少女们。

然后他抬起头，就看见了那只古龙。

闪耀着金属光泽的黑色鳞片在一片雪白的背景中分外醒目，御风之龙傲立在山崖上，蔑视着渺小如同草芥一样的人类。

风越来越大了，体型娇弱的黑发少女已经有点站立不稳，不得不伏下身子。剩下的两个少年紧握住兵器，一脸不知所措的表情。

“我来挡住它！”教官的呼喊被吹散在风中，听起来是那么的遥远，“快，快跑……”

名为 TAGY 的少年努力向前迈出一步，刚刚撤下挡在面前的皮盾，就立刻被风雪迷住了眼睛，在那之前他最后所看到的景象，是顶风突进的 KEMON 被古龙一爪挥在半空。

然后仿佛要覆盖住整个世界的暴风与大雪铺天盖地而来，掩埋了少年的身体与意志。

这一天，在白色的大地上，决定着这个世界命运的另外三个人失去了他们最重要的东西。

看到遥远的天边泛起白色的烟雾，老迈的科科特村长暗暗叹了一口气。深藏在衣下的那把长剑仿佛响应这声叹息，微微地跃动起来。

“我太老了，已经没有使用你的体力了……”

30 年过去了，当年的战友们早已星散，这一次守护这个世界的，应该是另一批人了吧……村长眯起眼睛。在他变得模糊的视线远处，慢慢浮现出一队猎人。

背着大剑的红发男子，手里还握着大锤的女孩，一脸严肃的长枪金发少女，还有那位胸前闪动着光芒的少年……

谨以此文献给 Jr 群和我一起奋战的兄弟姐妹们。

——Jr 群首席军需官 Jr.Shin

注：本文中出现的名字都是真实存在的猎人 ID，有朝一日，也许你会在 kai 上和他们不期而遇……

游戏万花筒

栏目主持……胧月



《心跳回忆女生版 初恋》豪华特典

提供 雷伊

相信男性玩家对《心跳回忆》这个名字都不会感到陌生，其中塑造的完美虚拟美少女伴随不少男性玩家渡过了学生时代。尽管正统的"《心跳回忆》系列"近年来人气不断下滑，但其以女生视点展开的"追男仔"旁系作品"《心跳回忆女生版》系列"却如一支新生力量般人气高涨。NDS的玩家群中女性玩家占了相当一部分比例，《时尚魔女DS》等女性向游戏的推出更是让女性NDS玩家的数量大大增加，因此，"《心跳回忆女生版》系列"登陆NDS可算是众望所归。



▲《心跳回忆女生版 初恋》的封面，自然简约。

NDS的《心跳回忆女生版 初恋》并不是一款完全新作，而是移植自PS2版的初代《心跳回忆女生版》。当然，游戏并不是简单的移植，会根据NDS的特性完全对应触摸操作，还对应将NDS立起来玩的创新玩法。不仅如此，游戏还会加入一名全新的角色"天童壬"，而新剧情更是会加入不少。

游戏的早期购入特典也非常吸引人，为一张DramaCD。更特别的是，根据购买渠道的不同，这张特典CD的内容也会不同。特典CD一共有6个版本，只要发售初期在Mieda Land、Amazon、Animate、Messe Sanoh、WonderGOO和Konami自己的购物网站购买《心跳回忆女生版 初恋》，就有可能分别得到这6张内容不同的特典CD。游戏的发售日为今年3月15日，正是"白色情人节"的后一天，如果男生在当天把这款超人气女性向作品送给自己的女友，那收到这份礼物的MM肯定会十分开心的。



▲NDS版的原创角色天童壬，是一位典型的日系美少年。



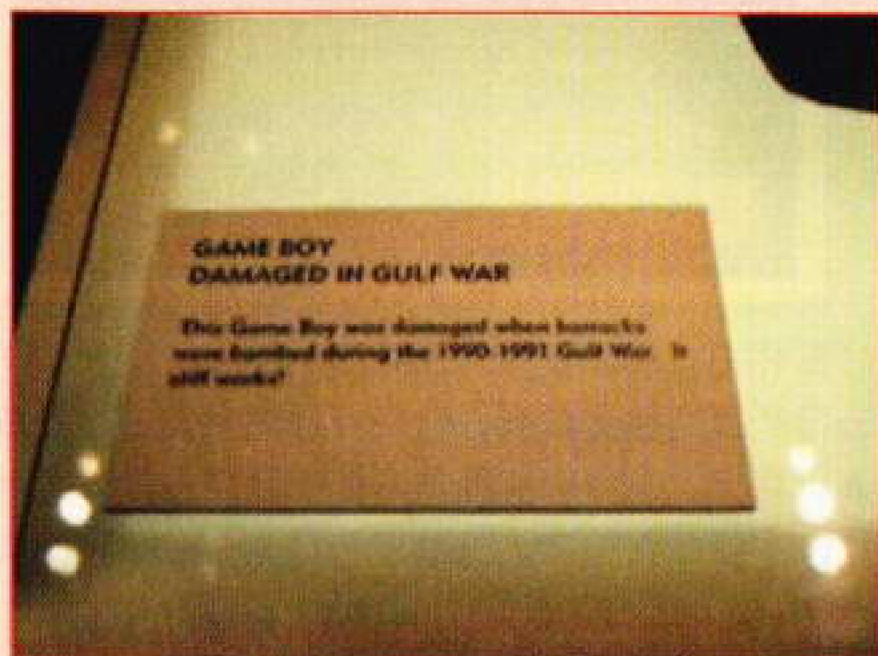
▲令无数女生尖叫的冰室老师，他的声优是子安武人大大。



神奇的Game Boy，接受海湾战争的洗礼后依旧能正常使用！

提供 软饼干

美国纽约的任天堂专营店Nintendo World Store日前展出了一台特殊的Game Boy，这台被烧得不成样子的Game Boy是在海湾战争期间，从一所被炸弹炸毁的建筑物中找到的。虽然它外壳已经几乎烧糊了，但是依旧能够正常运作。



▲上面可是清楚写着“1990–1991 海湾战争”的哦！


▲外壳虽然已经烧糊了，可貌似屏幕没受到多的的损伤。


▲侧面看一下，卡槽部位貌似还没损伤太厉害。


▲十字键和按键几乎已经没有了。



有了 iSmile，I'll Smile

提供 米格

SEGA在开发了iDog后又为它的玩具家族添加了一款新产品——iSmile。从字面上也能理解，iSmile的功能就是笑，是一朵会笑会舞动身体的花。透过3.5mm立体声插头，它能接受各式音源，内置喇叭，还有会发光的花瓣、舞动的叶子及表情丰富的脸，能与音乐互动，在优雅的爵士乐中摆动身体，在摇滚的重金属乐中捶头跺“叶”。拿上一盆摆在书桌上，忙碌之余看看花儿跳舞也是不错的选择呢。不过拥有微笑的代价可是40美元呢。





Transformer！神奇的运动鞋！

提供 米格

就在好莱坞大片《变形金刚》正在紧锣密鼓进行拍摄之时，我们的变形金刚家族又添了两名新成员，它们就是"变形金刚——神奇运动鞋"！这款由Takara制作的新玩意可以在变形金刚和球鞋之间变换，两款分别是狂派和博派的新成员，完美的结构设计使它变形后伪装得和真鞋别无两样，可打开后竟然真的能变成机器人！当然，这款变形鞋是不能穿在脚上的，除非你想让你的脚踏在机器人的脑袋和身体上……它的售价是60美元，真的快要赶上一双Nike的售价了。







Capcom公布《逆转裁判》网络体验版

提供 胧月

一度在GBA大受好评的法庭辩论AVG"《逆转裁判》系列"的正统四代《逆转裁判4》将在4月12日正式发售，拥有NDS的AVG爱好者想必都不会错过这款佳作。2月1日，Capcom的《逆转》官网上公布了本作的网络体验版，玩家只需要登陆http://www.capcom.co.jp/gyakutensaiban/，点击《逆转裁判4》LOGO右下角的NDS图标即可进入游戏。



该体验版和2006TGS上公布的一致，内容为游戏第一话"逆转の切札"的序盘。本次涉嫌犯案的竟是前几作的主角成步堂龙一，玩家扮演的新人律师王泥喜法介将为他辩护。游戏需要通过鼠标点击网页上NDS的下屏操作，基本系统和前作相同，"ゆさぶる"和"つきつける"两个选项分别可以对被告人的证词进行深入询问和提出异议，自然也可以听到那熟悉的"异议あり"，很有代入感。不过这毕竟是王泥喜第一次出庭辩护，紧张和出糗也是难免的。同时，成步堂本人那极不配合的态度也让案件的真相更为扑朔迷离，真教人怀疑这是不是成步堂和牙琉串通一气给王泥喜下的套啊……



体验版的时间并不长，玩一下大约10分钟就可以结束。不过，该网络版的放出的确吊起了更多玩家的胃口，等不及的玩家可以赶快去体验一下，当然体验过以后你会更加等不及的。(:P)



OLPC，可爱的手拉式笔记本

提供 米格

在刚刚看到这款可爱的手拉式百元笔记本时（百元是指美元），米格就已经忍不住想将它介绍给大家了。这款名叫OLPC的小电脑凭借手柄做在屏幕两侧的设计和折叠后可以轻松的通过后面的手把提在手中这两点就足以登入我们《掌机王SP》了，有标准游戏手柄＋屏幕＋便携性就足以被米格无耻地将其划入掌机范畴啦。其实这款机型最为可爱的设计亮点还在于那两只小耳朵，下面遮盖着耳麦、USB等各种接口，翻开后看上去就好像一个小机器人一样。只不过这个隶属“人人电脑计划”的产物在中国已经搁浅，大家想要玩到这款可爱的电脑只有去国外了。







《块魂》遗址

提供 马修

《块魂》的王子大家知道吧，那么你可知道，他曾经来到过地球，进行他的“块”收集之旅，不过到了深圳后，却发生了某个事件，导致王子抛下刚刚粘了一些地球上的东西的块，弃“块”而去……

这个“块”的遗址，位于我国广东省深圳市南山华侨城沃尔玛商场前的草坪上，从块上粘满了水管、齿轮、阀门等工业零件，可以推断，王子造访的时间应该在建国之后，上世纪90年代以前，该片地区原来可能是某水管阀门厂。当王子在此处滚动他的“块”到处乱粘时，应该被水管厂的职工发现，所以即使该片土地改为草坪、商场，水管厂的一切都已经完全不在时，这个奇特的“块”仍然得以保留。而为了防止“块”生锈，当时的职工还为“块”涂上了红色的油漆。时光荏苒，当过去的一切都已经完全不留痕迹地成为历史时，这个来自外星的“块”仍静静地躺在绿荫草地之上，接受着人们惊讶目光的洗礼，见证着深圳的过去、现在和将来……



以上是马修个人虚构，如有雷同纯属巧合。实际上，这个“块”是深圳市众多的城市雕塑之一。既然产品的造型都是人想出来的，那么创意就难免有撞车的时候，我们今天说的这个城市雕塑和《块魂》便是一例，这个“城市块魂”由谁设计、设计于何时马修没考证出来，不过从雕塑的工业风格上看，该雕塑绝非《泡泡堂》、《疯狂赛车》、Gameking之流。说来，不少城市雕塑都和游戏的一些角色场景有异曲同工之处，以后马修看到类似的这些东西，还会继续给大家放上。

游戏美图秀

光荣的"《无双》系列"以爽快地操作、精美的人设、颠覆的史实吸引了众多FANS。尤其是其精美的人设给不少同人画师带来了无限的灵感，当然，这其中也不乏一些KUSO系的同人作品。3月29日即将发售在NDS上的《真·三国无双DS》又将在掌机玩家中掀起一股《无双》热潮，为此琉璃就用一些《真·三国无双》的同人图来迎接这股即将到来的热潮吧



如此妩媚的星彩姐姐平时可不多见哦！



一直作为悲剧存在的貂蝉，在光荣的《无双》中也算是找到了好的归宿。

蜀国众人的闲暇一刻，如此安静祥和的时光在战火纷飞的那个年代实属难得。



如此天真可爱的表情一直是陆逊深受女性玩家喜爱的原因之一。



一直都觉得曹丕比起其父亲总是缺少了那么一份霸气。



作为诸葛亮永远的对手，司马懿的风评还没有孔明先生来得高，人气度上还需努力啊。



对月吹笛的周瑜是在缅怀已经逝去的孙策吗？



虽然这是张KUSO的恶搞图，但是自恋的张姐姐和自负的司马哥哥还是蛮“背背山”的。



文 小豆子
编 LIKY

手机游戏吧

VOL.39

春节马上就要到了，小豆子在这里祝大家新春愉快，多收红包。收了红包干啥去啊，当然是换台功能超强的手机喽。

本辑话题

2007 手机流行趋势

2006年，中国手机行业进入飞速发展时期。超薄、200万象素、QVGA屏幕、存储卡扩展等成为主流手机的重要评判标准。那么在2007年，手机又将会有哪些重要变化呢？

世界杯期间，手机电视一度成为大家关注的焦点。毕竟，对于经常忙碌的人们来说，在闲暇时刻掏出手机就能看到精彩进球是件多么美妙的事情。在2007年，内置DMB地面波接收模块的手机将成为新宠，通过卫星信号来接收电视节目，比起以前的网络接收方式，效果清晰、画面流畅，更重要的是花费也少。

一部神达A701 GPS导航手机曾被炒到6000多元的天价。在2007年，将会有越来越多的手机集成GPS卫星定位模块，提供导航服务。支持GPS的手机会放下高贵身价，走进平常百姓家。

红外、蓝牙现在已经成为手机的标配，下一步，就该轮到Wi-Fi了。集成Wi-Fi无线网络模块的手机不仅可以与其他Wi-Fi设备传递数据，更能够在有热点的地方快速上网，甚至可以拨打网络电话。

拍照效果好吗？这是时下很多人购买手机的重要指标。在2007年，市面上大部分手机将会装有300万甚至500万象素的摄像头。另外拍照效果也会有很大提升，媲美数码相机不再是一句空话。

一部V3开启了手机超薄的潮流，稍后的L7、D848等都走了超薄路线。在2007年，超薄手机将会继续受到关注。没有最薄，只有更薄，在追求薄的同时，手机的功能也不会有所缩水。

手机已经成为现代人生活不可缺少的电子设备。相信在2007年，手机业会带给我们更多惊喜。

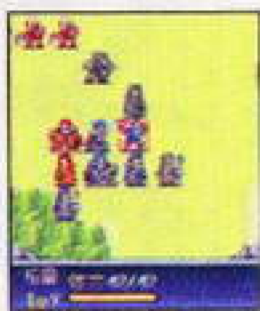
热辣新闻

买旺旺礼包得免费手机游戏



近日，著名食品企业旺旺联手手机游戏开发商格锐数码推出买“旺旺礼包得免费手机游戏”活动。凡是购买600g旺仔大礼包、380g旺旺开心随身包以及318g旺仔儿童大礼包的用户，均有机会免费获得《旺仔QQ糖》手机游戏。《旺仔QQ糖》是由格锐数码开发的休闲类手机游戏，风格清新，玩家扮演旺仔使用QQ糖消灭敌人。想参加活动的朋友赶快发送短信WA至63880613了解详情吧。

《火焰之纹章II》采用网络存档



近日拉阔游戏推出的《火焰之纹章II》采用了全新的网络存档方式。用户进行存储时存档会通过网络保存到远程服务器上。这样的方式除了可以防止盗版以外，还可以为正版用户提供独特的服务。据悉，正版用户的存档可以在3月份推出的《火焰之纹章III》中继续使用，玩家能够沿用原来的角色资料继续战斗。另外，厂商还将在2月份推出竞技场系统。玩家可以使用自己存档中的角色资料与其他玩家进行战斗。

网游天地

《大宋豪侠》将推出资料片



北京触通安腾运营的手机网游《大宋豪侠》将于春节期间推出资料片。资料片中将会加入制药、烹饪、酿酒等生活技能以及点穴、铁布衫等战斗技能，还会加入宝石装备、擂台战等全新系统。BOSS能力也会大幅度提升，拥有极高的防御力和攻击力，需要高手联合才能制胜。《大宋豪侠》已经宣布将终身免费，移动用户可以发送短信DS至666680下载客户端。

《MOMO斗地主》发布新版



休闲类手机网游《MOMO斗地主》于1月下旬推出V1.2.0版客户端。新版本加入自动托管功能，如果玩家暂时离席，系统会自动代替玩家完成本局牌局。玩家在自动匹配状态下，可以进行聊天、观战等其他操作。另外，新版还对界面进行美化，并对聊天系统做了改进。移动手机用户可以发送DZ至2221966免费下载客户端。

新机看台

摩托罗拉 E6

参考售价 3500元

E6是摩托罗拉继E680、A1200之后推出的又一款采用Linux操作系统的智能手机。通过内置的RealOne播放器，E6可以播放MP3、WMA、AAC等格式的音频以及3GP、RMVB等格式的视频文件。E6的摄像头为主流的200万象素，并且具有很好的微距效果。E6支持JAVA，出厂时已经内置了《新高桥名人冒险岛》、《传奇世界之不死之身》等多款游戏。在限量版E6附赠的1GB SD卡上，更存储了诸如《波斯王子 武者之心》、《重装灵魂》等大量游戏。E6的商务功能也很强大，预装了QuickOffice软件，可以阅读Word、Excel等格式的文档，还附带了名片识别功能。如果你想买一部音乐、娱乐、商务三位一体的手机，E6无疑是最佳选择。



热辣手机游戏快报

霸天史诗

厂商	空中猛犸	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V303 V501 V3 L7/索尼爱立信K500C K750C W810C等		
优点	有趣的角色进化系统		
缺点	流程太短		

国产原创动作游戏，故事发生在公元2200年，由于工作人员疏忽，诺亚生态圈试验室秘密研制的进化枪发生爆炸，给地球生物带来意想不到的危机。角色进化系统是本作的一大特色，玩家可以利用各种道具进化成不同形态，拥有不同的技能。游戏加入RPG要素，玩家要充分利用技能并满足特定条件才可过关。







综合评分 8

厂商网站：http://www.mammothworld.com

下载方式：移动手机登陆移动梦网→下载超市→动作

吸血猎人 艰难的抉择

厂商	捷通华声	类型	RPG
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机/摩托罗拉V180 V220 E680 V675/索尼爱立信K700C K758C W550C等		
优点	众多的任务		
缺点	画面一般		

国产手机RPG游戏，为探寻自己的身世，主角踏上冒险旅途。游戏采用分场景设计，玩家在场景间移动来推动剧情发展。本作将剧情和任务融合，玩家可以从NPC处接下任务，完成后会获得奖励。游戏中任务种类繁多，如找到特定物品、到达某个地点等，并会有指示和记录。冒险途中会有新同伴加入帮助主角战斗。







综合评分 7

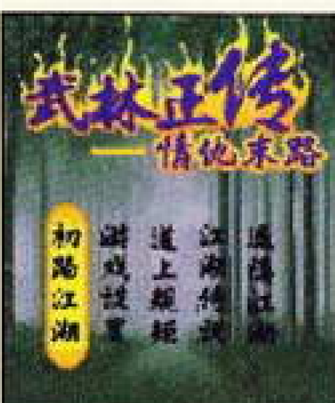
厂商网站：http://www.sinomobile.com.cn

下载方式：移动手机登陆移动梦网→下载超市→角色

武林正传 情仇末路

厂商	掌中米格	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V303 V600 V3 L6 E398/索尼爱立信K700C W855C W800C等		
优点	浓郁的古典风格		
缺点	爽快感不足		

国产手机武侠游戏，玩家要操纵乔大侠勇闯武学名寺，与众多江湖高手进行厮杀。主角能够学习各种特殊技能，并在战斗中随意切换，被敌人攻击后会积蓄内力，蓄满后能发出威力强大的眩目棒法。通过开启场景内的宝箱，主角会随机获得提升技能种类或增加技能数值的战术型道具以及疗伤用的恢复型道具。







综合评分 7

厂商网站：http://www.mig.com.cn

下载方式：移动手机登陆http://mig.cn下载试玩版

文 LEVEEN 编 胧月

猎人集会所

一转眼间，距离《MHP2nd》的发售日越来越近了，随着官方猛料的不断放出，《2nd》在游戏系统上的主要变革基本上已经凹现出来，下面就是笔者整理出的已知变革点的详细资料，希望大家能更在游戏发售之前有更全面的认识。

相对于MHP的进化、变革

1 猎人发型 MHP：在设定游戏角色时所选定的发型、发色将会一直伴随着猎人，时间长了，玩家不免对一成不变的头发造型产生厌倦。

MHP2nd：随着游戏进度会出现猫发型师，猎人只需要付少量的金钱就可以更换发型和发色，并且猫发型师还有自己独特的特殊发型。

2 食事 MHP：雇佣猫厨师后直接选择食材即可。

MHP2nd：食材需要自行从商店购买、怪物身上剥取、任务报酬等几个方面入手。

3 收纳箱、道具栏 MHP：购买相应的书籍后，收纳箱可以扩容为3页。平时任务中能带取的道具数量最多为20种。

MHP2nd：除了购买书籍，改建自己的小屋后也能再为收纳箱扩容2页。平时任务中能带取的道具数量上升为24种。

4 怪物体格系统 MHP：对讨伐怪物体格大小进行记录的系统只会记录巨大体格。

MHP2nd：除了记录巨大体格外，这次还追加了最小讨伐的记录。

5 训练所 MHP：使用指定装备、道具，单人进行游戏。

MHP2nd：依旧使用指定装备、道具，不过训练任务分为“单人训练”和“集团训练”两大类，同时成功完成训练任务后能获得训练所点数，用它来交换各种训练所币和券，制作专门的武具。

6 财宝猎人 MHP：两人限定寻宝任务。

MHP2nd：单人游戏可能。

7 区域环境 MHP：酷热、寒冷区域固定，冷、热饮持续时间10分钟。

MHP2nd：酷热、寒冷区域分为LV1和LV2两个阶段，在LV2里，冷、热饮持续时间会强制下将至5分钟。火山地带四处的岩浆能夺取猎人体力。

8 任务目标 MHP：只有主目标，限制条件比较苛刻（典型的就是各种捕获任务，一但将怪物杀死就会判定任务失败）。

MHP2nd：增加次任务目标，完成次目标也可以结束任务（只能领取次目标任务的相关报酬）。不再存在专门的捕获类任务，玩家



在执行任务的时候可以自行选择对主目标怪物（古龙类除外）进行讨伐还是捕获。同时搬运系任务全部演变为次目标任务。

9 东多鲁玛街市防卫战（新增）

MHP2nd：联线到官方服务器才能进入的区域，各种古龙种怪物会随机对该街市进行袭击，猎人需要从各地聚集于此保卫自己的家园，战斗街里各种迎击设施齐全，不过杂兵也异常的多。

10 PK 系统（新增）

MHP2nd：新追加大斗技场，猎人可以将任务中捕获的各种怪物进行培养，然后放在这里与其他猎人进行对战，在斗技过程中使用各种特殊指令笛来命令自己的怪物使用何种攻击方式，只要先将对手的宠物杀死或者是指挥自己的怪将对手猎人杀死都算胜利。

11 标记颜色系统（新增）

MHP2nd：类似于MHP的“称号”系统，满足一定条件后就能出现，不过它有一定的作用：1.使S系列防具的部分部位颜色发生变化；2.联机状况下如果参与人员所持标记颜色相同，那么能发动一些特殊的技能。

12 防具镶嵌槽系统（新增）

MHP2nd：每种房具持有不同数量的镶嵌槽，猎人可以把含有技能点的技能珠安放在上面，这样能更容易、自由的搭配出强力的技能组合，非常令人瞩目的系统。

13 武器会心率系统（新增）

MHP2nd：每种武器都有固定的会心率，其数据有正有负，正会心发动时，攻击力将获得25%的额外修正。若发动的是负会心，则强制将此次攻击削弱至原有攻击力的50%。

14 武器性能变化（新增）

MHP2nd：片手剑增加拔刀状态下使用道具、跳跃斩无视风压特性；大剑追加威力甚大的蓄力攻击；大锤能将怪物击晕；轻弩增加“速射”功能、重弩可安装防御盾牌（防御性能同片手剑）；双刀乱舞结束后可立即进行回避动作。

与 PS2 版 MH2 的不同

1 季节、昼夜系统

MH2：拥有季节、昼夜两种时间系统。让猎人充分体会到生活感，每个场地所出现的怪物以及怪物的生态习性都会因为昼夜和季节的不同而发生微妙的变化。同时在部分地图的某些区域也会因为这个系统而开放或者关闭。

MHP2nd：由于机能的限制，仅仅保留下昼夜系统。

2 防具生产、强化系统

MH2：强化防具能提高防御力并能增加镶嵌槽的数量。而衍生防具的生产必须从原始防具开始做起（例如想做祖龙装，需要按照黑龙装→红黑龙装→祖龙装的顺序来生产，过程非常烦琐）。

MHP2nd：大幅简化该系统：防具生产出来后就拥有该防具的最大镶嵌槽数量，无须升级（升级只提升防御力）到底就可以提前享受技能组合。而防具生产系统保持MHP的方式，即拿到关键素材后就可以生产（祖龙装无须经历烦琐的升级过程）。

3 区域移动

MH2：某些地图的相连接区域（例如密林的3→8区）只能进行单方向移动，这样必然会影响到猎人追捕怪物的行进路径。

MHP2nd：单向移动地图改为双向移动，为猎人节约了大量的时间，各区域地图也更容易被玩家所熟记，人性化设定。

4 村庄移动

MH2：游戏后期达成一定条件后可以来到科科特村并且能够进入“森丘”地图。

MHP2nd：“森丘”开放时间提前，同时波凯村雪山上的移动滑车也暗示着玩家可生活的实际范围并不只有雪山村庄而已（通往东多鲁玛街市？谜底或许只有游戏发售之后才能揭晓了）。

5 技能珠的取舍

MH2：技能珠一旦镶嵌进武器或者防具后再发生卸装或者武具升级的情况都会强制使技能珠损坏。

MHP2nd：技能珠可以随意卸载和镶嵌，并不会损坏，考虑到部分珠子的制作素材非常珍惜，又是一个人性化设定。



马修：大家好，本辑的“影漫空间”带给大家的是电影《生死格斗》(DOA)，也就是美女格斗游戏《DOA》改编成的电影，考虑男性眼中的美女更客观，（被无数MM鄙视……）本辑的影音馆就由马修我来客串一辑。（琉璃：其实是鹊巢鸠占。T_T）

文 马修

生死格斗



简 介

剧情由霞为寻找失踪的哥哥疾风而参加了DOA大赛开始，影片由香港武术执导元奎任导演，出演的演员则包括多名美女名模，保证了相貌和身材上的无可挑剔——当然，动作上也丝毫不能有含糊。剧情上比较俗套，咱们就不费笔墨了。接下来，我们就紧扣美女这一主题来聊。

美 女

首先马修承认，本人几乎没打过《DOA》，但没少当旁观者，因此撇开技能用法单说外表，马修我也一样有发言权。下面主要聊影片中的5个美女，聊聊游戏中与影片中的她们。至于广大男同胞们关心的胸的问题——这个，游戏不是人生的全部，因此大家不要出离现实……

霞
（戴文青木）

游戏中，霞的伟大意义就在于打破了以往格斗游戏中清一色用闷骚男当主角的格局，为格斗游戏的女性地位再加筹码，游戏与电影版人物最大的不同应该就是眼睛的大小了，游戏版的霞看起来温柔一些，电影版的霞却从骨子里透着杀气，超模戴文青木在《罪恶之城》里饰演的冷酷的日本女杀手相信给不少读者留下了印象，本次出演霞，功夫身材都绝对没得说，只是马修觉得，她的表情要是能甜美一些就好了。





绫音
（娜塔莎·马什）

游戏里的绫音……怎么说呢，长了一张娃娃脸。而电影中的绫音则属于那种精干又一脸坚强的女性，而且武打动作也非常干净利落。绫音的饰演者娜塔莎·马什是拥有一半华人血统的挪威混血名模，她在《DOA》中的扮相坚强中透着那么一股诱惑。





克里斯蒂
（霍莉·瓦蕾斯）

当年看《DOA3》的预告视频时，白发冷峻又

性感的克里斯蒂便引起了本人的注意。虽然生活中的我们大都希望女孩子越温柔越好，但对于那些冷若冰霜的ＭＭ们却仍有种莫名的向往……电影中的克里斯蒂一反游戏中的冷酷形象，一出场就在暖暖的色调中披着浴袍色诱前来拘捕她的警察，之后还和那个追随者之间演绎出不少美国式的荒诞爱情剧。





蒂娜
（杰米·普莱斯利）

印象里蒂娜在游戏杂志上的图片曝光率相当高。而电影中，成长于加利福尼亚的杰米·普莱斯利扮演的蒂娜，能让人感觉到很强的美国气息。她和老爸巴斯这对摔跤父女的那场对战可谓是精彩而有趣。





海伦娜
（莎拉·卡特）

游戏中的海伦娜，是日式游戏中常见的“金黄头发＋大眼睛东方萝莉脸”的西方女性形象（或者说通病），不过电影里莎拉·卡特饰演的海伦娜可是完全正宗的西方女性形象了。无论电影还是游戏中，海伦娜看起来都比较壮，她在电影后期那段精彩的“百人斩”和沙滩排球中的泳装秀都给人留下了深刻的印象。





其他角色

影片中还有不少男性角色登场，像前面说的蒂娜的老爸巴斯、变态DJ扎克、截拳道家李剑、心意六合拳宗师元福等，这些男性角色均达到了与原作的神形兼备。此外，游戏中的人气女角色方丽凤（雷芳），也出现在片中，而且影片开始的飞机上有很多镜头，不过比赛时第一场就被元福打败了，难以接受啊……





▲霞的哥哥疾风是由在《中南海保镖》等多部片子里出演反派角色的中国香港动作演员倪星饰演，对比一下还真有点像。

其他：死或生沙滩排球

《DOA》有了，美女有了，海岛有了，那么沙滩排球的情节出现在电影中也就不足为奇了，除了霞、克里斯蒂、蒂娜，一直属于DOATEC的海伦娜也首次和其他三名女斗士走到一起，绫音因为当时还属于隐藏在角落里的角色，所以没有出现在沙滩排球中。从看的角度来说，个人觉得真人版的《DOA沙滩排球》要比游戏版好看。





梦幻模拟站

栏目主持 米饼



各位玩家春节快乐，米饼又和大伙见面拉，如今这PSP用PS模拟器真是方便，很多经典PS游戏都能再次体现一把，怪不得老听饼干老大在那嘀咕说只为那几千个PS游戏买台PSP也值啊。本辑的经典回顾游戏选择了《生化危机3》，记得米饼还在读书的时候就经常逃学玩这款游戏，呵呵！好了，废话不多说了，希望以下的简易攻略能对攻关中的你有所帮助。

游戏名称：BioHazard 3 Last Escape
机种：PS
发售日期：1999.9.27
游戏人数：1人
游戏类型：AVG
制作公司：Capcom

生化危机3 最终逃脱
简单攻略回顾

在仓库办公室取得仓库钥匙。

▼

在仓库1F使用仓库钥匙前往外面的大街。

▼

调查三叉路口中央的门，在地下室取得打火机油。

▼

进入酒吧发生剧情，接着在酒吧中取得打火机。

▼

在道路尽头将打火机与打火机油组合，烧掉缠绕在铁门上的油绳。

▼

在警署正门时初遇追踪者，可选择与追踪者对决或逃进警署，如果战胜追踪者可以从布拉德的尸体上找到S.T.A.R.S卡。

▼

在作战会议室取得S.T.A.R.S卡。

▼

在警署大堂中央的电脑使用S.T.A.R.S卡，取得四位数字密码。

▼

以四位数字密码开启警局仓库的保险箱，取得S.T.A.R.S办公室钥匙，并取下房内的蓝色宝石。

▼

使用S.T.A.R.S的钥匙打开办公室大门。

▼

在Jill的桌上取得开锁工具。

▼

离开警署，用开锁工具打开通往商店街后街的门。

▼

经过停车场时取得电线。



在商店街储物室取得生锈的六角形扳手。

分支1A：当选择先到餐厅的情况。

在餐厅后门前使用开锁工具取得钩棒。

以钩棒打开通往下水道的路。

与卡洛斯一起遭遇追踪者的情节。

记者中心3F会取得绿宝石。

分支1B：选择先到报社。

到记者中心3F遇上卡洛斯。

在餐厅后门前使用开锁工具取得撬棒。

用撬棒打开通往下水道的道路。

在餐厅下水道尸体身上取得绿色宝石。

在市政府大楼前使用蓝宝石与绿宝石把门打开。

剧情后在座位上取得活动扳手。

到加油站前的通道门口使用生锈的六角形扳手。

当手柄折断后，使用活动扳手打开闸门，进入加油站内。

在加油站内解除电子锁，取得机油。

经过市政府大楼时调查市长铜像，取得其手上的铜制书本。

前往餐厅前通道，在喷水池前装上铜制书本再拆下旁边的铜制指南针。

回到市政府大楼将铜制指南针装在市长铜像之上，取得隐藏在铜像背后的电瓶。

在建筑现场将电瓶装在升降机上，开动升降机到达变压站前通道。

人工操作变压器，将高压区(赤、赤、赤、青)及低压区(赤、青、青、青)门升起，取得低压区闸门内的保险丝。

在商店街后街的尽头使用活动扳手，拆下消防水管。

将消防水管带到垃圾街道，接上墙壁上的消防水管接口将大火扑灭。

调查制药公司营业所桌上的遥控器，把商品信息输入旁边的电脑上，药品保管室的门随即解锁。

在药品保管室内取得机油添加剂，将它与原来机油混合成混合机油。

前往记念碑前道路，途中掉入下水道中后与沙虫BOSS遭遇。按动下水道两边的按钮，令梯子的电力恢复，再对BOSS造成一定程度伤害后，便可爬梯子离开。

在电车的尾部将混合机油、保险丝和电线装上，电车终于启动。

在电车上出现追踪者，逃回电车的前车厢。电车故障后，可以选择紧急刹车或从窗口跳出去。

分支2A：选择按动紧急刹车键。

到达礼拜堂，在祭坛旁边的柜子内取得钥匙A。

在舞厅使用钥匙A打开通往食堂的门。

到时钟塔寝室的画后面的架子上取得螺母的钥匙。

分支2B：选择跳出窗口。

到时钟塔寝室画后面的架子上取得钥匙。

在时钟塔客厅内使用钥匙，就能打开通往时钟塔书房的门。

到达礼拜堂，从祭坛旁边的柜子取得时计塔钥匙。

经楼梯前往时钟塔眺望台，使用时钟塔钥匙降下活动楼梯，前往时钟塔机械室。

在时钟塔机械室遇到音乐盒谜题：上、下、上、上、下、上，取得时之神首饰。

将先前得到的钥匙与时之神首饰组合成为神之钥匙，用来打开通往时钟塔走廊的门。

在时钟塔储物室将三副画像与三枚玉石组合，方法是：水晶石1，黑曜石2，琥珀石3。解破机关后可得金之齿轮一枚。

回到时钟塔机械室，在木架上取得银之齿轮。

将金之齿轮、银之齿轮组合为时之神齿轮，在时钟塔机械室储物箱旁的齿轮组上安装，离开房间开启时钟塔走廊，在2F会发生BOSS战。



玩者操作角色暂时改为卡洛斯，前往时钟塔储物室推动后备巨钟，从后门到过达公园路。

▼

到达医院后，先到医生休息室取得一部录音机，按动休息室升降机门边的按键使用录音机能令升降机开动。

▼

进入资料室，发生剧情后在桌上取得病房钥匙。

▼

前往医院401号房，调查尸体取得三位数字密码，并注意观察药柜的位置。

▼

回到医院4F走廊，打开医院402号房的门。

▼

进入医院402号房，将小药柜推至和隔壁401号房相对的位置，壁画掉下露出保险箱，输入三位数字密码可得疫苗。

▼

乘升降机到医院研究室，取得桌上的营养液。

▼

切换医院研究室的电源，将营养液基皿安装在调合装置上，按动Ⅰ、Ⅲ、A，便可获得疫苗营养液。

▼

回到礼拜堂，将疫苗素与疫苗营养液组合成为疫苗，以供Jill使用。

▼

重新操作Jill来进入游戏，用开锁工具开启公园警卫室的门。

▼

在公园警卫室内找到公园的钥匙。

▼

使用公园的钥匙开门进入公园正面广场。

▼

前往公园小道，调查尸体取得佣兵钥匙。

▼

前往公园喷水池，按照水池中的方法解破齿轮的机关，打开通往下水道的路。

▼

利用佣兵的钥匙开启进入公园墓地小屋的门。

▼

在公园墓地小屋的木柜内取得铁棒。

▼

在屋内火炉前使用打火机，然后再用铁棒打通进入作战室。

▼

在作战室桌上找到一把公园的钥匙。

▼

离开公园墓地小屋后，遭遇BOSS战，战斗结束后可前往公园小道，利用公园的钥匙开锁。

▼

在吊桥上出现追踪者，可以选择推追迹者下去或自己跳下去。

▼

分支3A：推追踪者下去。

▼

在处理场休息室桌上取得上处理设施的钥匙。

▼

进入动力室按照A、B、C、A、E、D、A、B、C的顺序按键，启动动力装置。

▼

使用处理设施钥匙打开通往处理控制室的门。

▼

坐升降机到工场下层，在下水道管理室取得处理样本。

▼

在水质检查室将处理样本在水质检测机前使用，将A、B、C的频率调到与样本相同的状态后启动水质装置。

▼

将处理设施的钥匙在水质检查室的紫外线照射器前使用。

▼

分支3B：自己跳下去。

▼

在下水道管理室取得处理样本。

▼

在水质检查室将处理样本在水质检查机前使用，将A、B、C的频率调到与样本相同的状态后启动水质装置。

▼

坐升降机到达上层处理场休息室，在桌上取得处理设施的钥匙。

▼

在动力室按照A、B、C、A、E、D、A、B、C的顺序按键，启动动力装置。

▼

乘升降机回到下层，再次来到水质检测室。

▼

在水质检测室内，将处理设施钥匙放在紫外线照射器前使用。

▼

前往处理控制室，取得桌上的磁碟。

▼

利用磁碟进入废弃物处理室。

▼

遭遇BOSS战，建议射击墙壁上的开关，因为喷出的处理液可以严重伤害到追踪者。



BOSS战结束后，捡起研究员身上掉下的密码卡，在门边使用后离开。

▼

进入动力室后使用密码卡开动升降机到下一层，使用已处理过的处理设施钥匙打开柜子，取得放在里面的火箭筒。

▼

回到处理场入口，用密码卡开启通向管制室的闸门。

▼

取得雷达之后开启前往处理场后门的盖子，若之前在遇到追踪者时选择跳下桥去的话，则需要先和直升机交战。

▼

在废弃物烧毁处理工场，先调查并开启磁力炮电源，在推动1号电池后开始最终BOSS战，然后推动2号和3号电池令磁力炮开始蓄电，最后利用磁力炮击破最终BOSS。

结局1：在分支3A将追踪者推下桥去。

结局2：在分支3A选择自己跳下去。随后在卡洛斯出现后先回到处理厂入口，再进入管制室。

结局3：在分支3A选择自己跳下去。随后在卡洛斯出现后没回到处理厂入口，而直接进入管制室。

二周目：在UPTOWN大街的蓝色房间处用特殊钥匙打开门，便可以进行换装。

子弹调配

弹药粉	与调配工具组合	与榴弹组合
A	手枪子弹15发	火焰弹6发
A	手枪子弹35发	火焰弹12发
AAA	手枪子弹55发	火焰弹18发
B	霰弹枪子弹7发	硫酸弹6发
BB	霰弹枪子弹18发	硫酸弹12发
BBB	霰弹枪子弹30发	硫酸弹18发
C	榴弹10发	冷冻弹6发
CC	冷冻弹10发	冷冻弹12发
CCC	左轮手枪子弹24发	冷冻弹18发
AC	火焰弹10发	不可调配
BC	硫酸弹10发	不可调配
AAB	霰弹枪子弹20发	不可调配
ABB	手枪子弹60发	不可调配

每次弹药粉与调配工具组合之后，Jill都会得到1点经验值，到第8次时可以制造强化弹。随着经验的增加，使用弹药粉调配子弹的数目也会增多。具体数值如下表。

调配次数	获得子弹数目比率
1～2	1
3～5	1.1
6～10	1.3(强化时1.1)
11～20	1.5(强化时1.3)
21以上	1.7(强化时1.5)

弹药粉A和B的经验值是分开计算的。值得注意的是，虽然官方公布的资料是这样的，但事实上在游戏当中(重模式)最多能够得到19份



弹药粉A和17份弹药粉B。根据以上可以看出经验点数无法达到21以上。建议在调配11次之后，一定要把弹药粉组合成最大值再进行调配，这样才会得到较佳效果。

通关评价标准

体力恢复	得分	色带使用	得分	通关时间	得分
1500以内	100	0次	100	2:29:59以内	100
1500～1700	90	1次	90	2:30:00～2:39:59	90
1700～1900	80	2次	80	2:40:00～2:59:59	80
1900～2100	70	3次	70	3:00:00～3:29:59	70
2100～2300	60	4～5次	60	3:30:00～4:09:59	60
2300～2500	50	6～8次	50	4:10:00～4:59:59	50
2500～2700	40	9～12次	40	5:00:00～5:59:59	40
2700～2900	30	13～17次	30	6:00:00～7:09:59	30
2900～3100	20	18～23次	20	7:10:00～8:29:59	20
3100～3300	10	24～30次	10	8:30:00～9:59:59	10
3300以上	0	31次以上	0	10:00:00以上	0

合计得分	评价
50～110	D
120～170	C
180～220	B
230～260	A
270以上	S

佣兵模式人质位置以及奖励

玩家要在最短时间内到达指定地点，半路还需要救出人质。所有的人质都在“正常模式”中特殊场所中，一共有六名人质，每救一名人质系统会给玩家的时间增加20秒并赠予一件道具做为奖励。救出人质的数量和最后得到的奖金有很大的关系，所以就要多救人质。

编号	位置	人物	道具
1	加油站	仓库里的大叔	霰弹枪子弹
2	报社二楼	女文员	霰弹枪子弹
3	餐厅下水道	STARS队员	麦林枪子弹
4	变压站紧急通道	警员	急救喷雾
5	制药公司营业所	佣兵A	急救喷雾
6	酒吧	佣兵B	霰弹枪子弹(强化)

掌门人



春节将至，各位学生朋友应该已经早早和家人团聚开始放松了吧，而工作的朋友们也即将迎来一个春节长假，出门在外的朋友们经历了春运的折腾，是否已经到家或准备登上回家的火车飞机？不能回家的各位玩友，是否已向很久未见的家人问候？小编们在这里，给各位掌机玩友拜个早年：祝大家在新的一年里幸福美满、合家欢乐、工作顺利、学习顺利、没主机的尽早拥有自己的主机，单身的朋友们早日告别单身。

征婚启事

最近总是有些郁闷，看到“GBA已下岗”等相关信息都会觉得悲哀。我家的“电表君”（因为一买回来就被我家父亲大人拿来当电表测电池的剩余电量而得名）还年轻得很啊！我可不想它那纯黑的“秀发”中长出少白头啊！而且它还没讨媳妇的呀，怎么可以就这样下岗务农去呢。所以我决定了，要为“电表君”讨个媳妇，好实行“把两台掌机放床头过一晚，第二天就会生出一台新机种”的政策，各位有意的不如嫁一位NDSL姑娘给我家的“电表君”吧！

广东省韶关市 鲤鱼

胧月：写完2006年的GBA游戏年鉴，确实感到掌机更新换代的步伐已经越跨越远。可以预见今年该平台上几乎不会再出现优秀的大作，各位GBA玩家可以清点一下自己还有哪些错漏游戏，或者考虑购入次世代掌机吧。

马修：先汗一下相亲……GBA和如日中天的NDSL、PSP当然没法比，但时不时地也会迸出个游戏给人惊喜。另外，也不要只注意一线作品，有些二线作品也非常值得一玩的，像迷你游戏合集《猫和老鼠的故事》就很不错，多多在不知名的游戏中发掘自己喜爱的游戏，你的GBA还会很年轻。



最近在玩NDSL时总有一丝郁闷：

1.玩《马里奥赛车》时，围了一大群人，曰："这不就是《跑跑卡丁车》么？""这是竞速还是道具赛啊？"暴寒之后立刻换玩《应援团》……

2.换成《应援团》后，又围了一大群人，其中一人曰："这和《超级舞者》有什么区别啊？"再一次被秒杀，一怒之下换成《新超级马里奥兄弟》这个大众能接受，不会"撞车"的游戏。

3.果然，换上《新马》后围观的人少了很多，一会儿某人缓慢走过来拍着我的肩膀曰："下次玩点和你年龄层差不多的游戏好么？"石化，关机……

北京　热心读者



雷伊：很多游戏如果不亲自去玩，是很难理解到其精妙之处的。即使有再多的人认为你玩的游戏肤浅或者上不了台面，只要自己能玩得乐在其中就可以了。游戏的快乐是要靠玩的人自己去寻找和体会的，不是吗？

亲爱的小编们……经过我一个多月的努力，终于在一位厦门大哥（大于等于36岁）那里买下了53辑以前的所有《掌机王SP》（包括9本《掌机王》）共61本，虽然花了我几百大洋，虽然从邮局拿回这些书费了我九牛二虎之力，但我认为这是值得的，因为我不仅找回了多年不看的知心朋友，还找回了儿时的那段美好回忆。当我握着《掌机王》第一辑时，无限美好回忆在我脑中浮现，那种感觉是无法用语言来形容的！我只能说："我爱你们，我爱《掌机王》！"

本来打算用平信的方式给小编们邮去的，但考虑到：1.万一小编让我上"掌门人"的话，有些文字就会输入电脑，无形中增加了你们的工作量(主因)；2.全国邮费上长之后外地信要1.2元，去网吧打的话也用不了这些钱（本人用五笔打字）(次因)。所以选择了这种即省时又省钱的方法，哈哈！

王兆锋

马修：感谢王兆锋玩友对我们的支持，书也好，游戏机也好，有时确实会成为承载感情和回忆的纪念，就冲这点，小编们也不敢怠慢。另外，平信有一点是电子邮件无法比拟的，那就是抽奖，呵呵。

各位小编是否知道两个月前的邮费提价事件？现在寄国内信件也要1.2元，负担好大啊！以前的万能公式"《掌机王SP》+0.8元邮票+0.2元的信封+0.2元的信纸=10元"被强制更改了，现在只能在信封与信纸之间二者择其一了。

广西　梁代彬

米格：很早很早以前，米格就只和快递公司以及电子邮件打交道了……

软饼干：那是你小子烂，其实写信还是很有情调的一件事情。

马修：所谓计划没有变化快，不过马修相信读者和小编们的交流不会因邮费涨价而被冲淡的。

首先我要祝贺琉璃、胧月这几名国色天香的美女小编新年快乐，一天比一天漂亮，再祝我的偶像LIKY、米格、饼干哥、紫枫、马修哥他们越来越帅气，而且还要祝雷伊伯伯身体健康，最后再祝《掌机王SP》越办越红火！

湛江　苏显铸

软饼干：2007年小编们收到的一封春节祝福信，不错不错！不过这为读者好像漏了谁了……（偷笑）

铭风：我刚离开，这读者就把我无视了，狠心啊。

马修：这封信本来不想让胧月看到，但被雷伊念出来了……马修只能帮胧月澄清下，此人确实不是MM。

昨晚梦到自己在《牧场物语》中住着女神的湖边玩GBA，结果一不小心把GBA掉到了湖里。忽然画面闪了闪，女神出来了，问我："你是不是丢了什么东西？"我回答："是啊！"女神又问："那你丢的是什么？NDSL还是PSP？"我回答："都不是，我丢的是GBA。"女神点点头："看在你诚实的份上，我就把GBA、NDSL和PSP都送给你吧！"

中山 钟志伟

**米格：**敢问钟同学今年多大啊？

**软饼干：**好像很多游戏都有这种如同《无极》一般的设定……

**马修：**我这辑制作"《瓦里奥》系列"的影像专题时重温了一下《摸摸乐》的片头，发现和你的经历还真有那么点像哦，不过结果不同。

其实，小生做梦都想拥有一台掌机。我有位同学家境较好，高一开学时，也就是今年9月10号左右，他购入了NDS，他曾说把GBA SP 300元卖给我，我联系实际情况拒绝了他，他的GBA SP是九成新的，大概只玩了几个月，300元的价钱是怎样都找不到的好事。但是，300元，对于家庭收入刚上1000的我家来说不是个小数目。

徐建翔

马修：300元的九成新的GBA SP当然很划算，但是相对于你家的收入来说确实不算小数目，还是那句话——游戏是身外之物，如果因为的快乐让父母为难就不好了，可以的话，还是自己攒些或赚些钱吧。看得出徐建翔是非常体贴家人的，在此马修祝你早日拥有自己的掌机。

从书上看，马修好像很钟情于掌机呀，我也一样哦，没有自己的电视，所以只能买PSP和NDSL，PSP和NDSL确实很方便，门一关，一锁，嘿嘿，没有电视我也照样玩游戏。只是拷游戏比较成问题，每次都得去网吧，不然在自己家机器里下游戏的话肯定会被我爸发现的。（我爸爸懂电脑的。）

阿二

**马修：**我们的经历还真相似，不过你可比我奢侈多了，我当初不过一台GBA而已。总之，游戏要玩，但也不要耽误正事。

2007年1月8日11点，距离复旦大学2006年优秀高中毕业生测试成绩公布仅剩一个小时。在那一个小时里，我的心情真的复杂到了极点。一遍遍地登录网站查询成绩，可终因为在线人数太多而无法实现。我的自信也是在那一小时内被一点点击垮……最终，当我终于看到了那期待了很久的成绩时，也是我垂头丧气地走出老师办公室的时候……



逃掉了最后的两节课，游荡在校门之外，无意中发现了新一辑的《掌机王SP》。我知道中奖的几率很小，可复旦测试的通过率，对于我们这些外省人来说，更小。在全国各高中推荐的几乎是除了清华、北大其他高校随便挑的尖子，5%的通过率就像抽奖广告上的PSP一样遥不可及。还有150天高考了……

吉林 王振宇

**雷伊：**高考和抽奖有一个最关键的不同点：抽奖结果完全是随机性的，而高考的结果却可以通过考试者的努力程度去改变。只要经过努力，相信最终还是会看到自己满意的结果的。祝王读者高考顺利！

某日去某兰州拉面馆吃饭，发现拉面师傅和服务员正在用GBA联机，联机线还不时地在空中来回抖动，实在很像在拉面！（我汗！）

北京 杜森




琉璃：呵呵，只要拉面师傅没把联机线放在面里一起拉，估计问题就不大，你可以继续放心的吃你的面。


马修：我其实是在想，拉面师傅的机器上有很多面粉手印的样子……


LIKY：好像自从马修开了BLOG之后，YY功夫有了一个质的飞跃。

某天上课，我实在忍不住就掏出了PSP在课桌里开起了工。结果被老师抓了个正着。我一着急，慌忙解释道："我不是在玩游戏！我……我是在调试程序，这可不是游戏机啊！"老师听了开始嘲笑起来："你还真能扯啊，这不是游戏机特有的方向键嘛！"我立刻即兴发挥道："错！这您就不懂了，您见过游戏机有这个吗？"我指了指PSP滑杆，"实话告诉您，过一段有个C语言程序设计大赛，我打算以这个游戏参赛，上面方向键是程序微调钮，下面这个是调杆。这个游戏还没有完成，不过正在紧张制作中！"不等老师反应，我继续扯道："这个游戏还存在很多BUG都需要调整（顺便调出PSP修改器），看这个就是HEX调试软件。"老师有点呆了，半信半疑问了句："真的？"我只好把大赛的奖励都说了一遍，老师听后大喜，感叹了一句："大家以后要多向李想同学学习啊！"全班同学瞬时大汗……而我便有了带"程序设计机"去学校的特权！

郑州 李想


软饼干：米格，你小子改读者来信的功夫越来越强了啊！2000字都被你压缩到400字不到……


米格：没办法，我们栏目篇幅有限嘛，只好适当精简一下，欲看原文请到米饼Blog，另外还有一封强信奉上！不过李同学的故事写得也很不错呢。


马修：这个，李同学，您还真能扯哦，不过你的来信让我想起了几年前一部叫《白领公寓》的电视剧里安再旭开发的某知名格斗游戏，虽然和李玩友的妙语没有什么实际上的联系……

春节就要来临了，学校都已经放假了，不知道小编们回家过年期间都会去哪些地方玩呢？会玩哪些游戏？呵呵，是不是觉的这些问题很奇怪，其实我一直都对小编们的假期生活比较敢兴趣。希望马修哥哥可以透露一点。

上海 尧文宇


软饼干：HOHO！说起其他小编们的寒假生活那真可丰富了，不过饼干的假期生活就比较普通拉，拜见父母大人，礼物不能少；拜见爷爷奶奶姑妈大舅，红包要带好；约会狐朋狗友们，请客逃不了。楼下继续……


马修：出门在外的小编们当然是回家和家人过年啦，不过有些小编还是回不了家。

编辑同志，你们好，我有个建议，希望你们采纳。我希望你们将《掌机王SP》分成三本出，分别是《掌机王NDS》、《掌机王PSP》和《掌机王 特企专题》，这样我们就能各取所需，而不用去看其他主机的游戏、消息以及文章了。

郑州 陈庭


马修：陈庭同志，你的建议我们已经收到，但是请恕小编难以执行，主要原因如下：1.编辑人手分散；2.信息分散；3.读者群分散；4.对于很多拥有PSP和NDS的"双刀"玩家或想看攻略又想看特企专题的玩家尤其不公平。原因如上，望陈庭同志谅解。


米格：理由比较充分，但感觉有点怪怪的……


软饼干：这个、回答的人确实是马修？或者说那些话真是马修说的？（汗）



米格你是不是俄罗斯人啊？而且你是不是想开米格战斗机啊？要不这名字怎么和米高扬的主打产品一样，为什么不叫苏霍伊或者波音呢？还有一个问题，胧月、紫枫、琉璃有没有BF啊？这就是马修、米格等男编们的不对了。秀色怎么说也要要全国男同胞们一起餐啊，我强烈要求三位美女编辑发个个人简历什么的，好让我们读者欣赏欣赏，男同胞们是团结的，对吧？

徐志立


米格：其实，我是中国人。


马修：胧月也就算了，什么时候紫枫也变成女人啦，在年终岁末的时候，作为掌门人主持的马修还是给大家公开一下情况吧，免得引起误会：除了琉璃，其余编辑都不是MM。


软饼干：第一个问题由米格来回答你，至于你的第二个问题，问紫枫有没有BF？大汗……

说一件有趣的事，一天，我和几个同学谈论自己的梦想，我的梦想是开一家西南最大的游戏商店，另一个同学的梦想是收购耐克和阿迪达斯，合并成一个耐克达斯，我们正夸他的梦想伟大时，我的死党走过来说："我的梦想是收购微软，第二天宣布破产。"我们教室里顿时鸦雀无声……

胡菲


LIKY：汗，小伙子的梦想蛮宏大的。


马修：记得有个人说他的理想是收购微软、索尼和任天堂，省得玩家们被分成这青那青的成天吵。

回想《掌机王》创刊至今，小编队伍由LIKY独立担当到发展为现在一支独立的编辑队伍，《掌机王SP》已经越来越有自己的风格了。琉璃是新人，大家一定不能欺负她哦。突然我想起，可不可以让琉璃上"乙女的花园"栏目呢？还有，什么时候让幕后辛苦的美编们露上一面？在"小编寄语"后面添个"美编寄语"也不错啊。对了，我觉得咕噜同学的版面相当和谐舒服哦。

广州 黎伟滨


雷伊：为什么总有读者怕我们欺负琉璃呢？


马修："乙女的花园"，不错啊，以前雨滴不是也上"乙女的花园"吗？


LIKY：其实紫枫就是美编，而其他美编还没有写寄语的意愿，另外，代咕噜向各位的肯定表示感谢。

我一同学去年买了iDS，一日我们一起去钓鱼，只听见"噗"一声，iDS掉入水中，没捞上来……iDS加上烧录卡要1000多元的啊！不过这位仁兄的心态着实让我佩服，我本以为他会大哭，谁知道他却笑着说："不一样，就是不一样。这iDS掉入水中的声音咋就这么好听呢？"

抚顺 张航


米格：让我们向你这位同学伟大的"阿Q"精神致敬！


软饼干：下次我把米格的PSP扔到水里去听听声。(奸笑)



某日俺在用GBA玩《黄金太阳2》，N个人围观。玩得正爽时，某人大喊："老师来了！"众人大惊，作鸟兽散，教师寂静，惟俺照玩不误。5分钟后，同学探头问我，你怎么不怕？俺神秘一笑："那是我喊的。"结果全班暴打了我一顿。

大连 王伟男



胧月：想起童年看过某部小说里的一个人名——"损人不利己"白开心。这就叫自作孽不可活呀！只是不知道那些围着你的同学竟会被骗到算不算BUG，是因为太关注GBA了么？



马修：这种情况应该和大家在半夜关灯看恐怖片、忽然有人发出尖叫的效果差不多，大家在开这种玩笑前，请注意中间有没有心脏病患者，否则容易出现严重后果哦。



《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9、12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43、46、55、56、57、58辑，每辑定价8.8元。《PSP专辑VOL.2》，定价25元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

大家也可登陆levelup书刊区进行网上邮购，网址：http://www.levelup.cn/book/

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址请参看邮购信息。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的"《掌机王SP》最新动态"帖子里的"意见收集帖"中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强、超级玩家。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，玩转NDS、玩转PSP及硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。



坛友互动专栏

某日下班后，米格跑回家怀着激动地心情打开了电脑，终于找到了梦寐以求的《莎木》，打开DC模拟器开工。咦？怎么点击模拟器没有反应？寒，运行一次后模拟器图标居然变成了可爱的“熊猫烧香”状。佩服完程序员的幽默后，米格毫不犹豫地再次点击了新的模拟器图标，期盼着模拟器画面跳出。可漫长等待后迎来的却是一场噩梦！瞬时间，米格桌面上所有程序图标都变成“熊猫烧香”，也就在这时，米格意识到自己中病毒了……



熊猫烧香，到底“烧”了多少玩家？

中了的报个道，咱们握个手！

楼主：ajax1035

一、病毒描述：

含有病毒体的文件被运行后，病毒将自身拷贝至系统目录，同时修改注册表将自身设置为开机启动项，并遍历各个驱动器，将自身写入磁盘根目录下，增加一个Autorun.inf文件，使得用户打开该盘时激活病毒体。随后病毒体开一个线程进行本地文件感染，同时开另外一个线程连接某网站下载ddos程序进行发动恶意攻击。

……（以下略去此病毒暴行无数字……）

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&replyID=387560&id=387560&skin=0

「KUSO文」写给熊猫烧香——向熊猫烧香致敬！

楼主：阿姆罗之影

传染，好的，进去了，用户在操作，发作！发作！发作！熊猫烧香立功了，熊猫烧香立功了！不要给杀毒软件任何的机会。

伟大的熊猫烧香！他继承了中国病毒的光荣传统。ROSE、威金、橙色八月在这一刻灵魂附体，熊猫烧香一个病毒它代表了电脑病毒悠久的历史和传统，在这一刻它不是一个病毒在战斗，他不是一个病毒……！

熊猫，面对这个机会。它面对的是全世界电脑病毒的目光和期待。

杀毒软件曾经在这台机子上杀过不少病毒，熊猫应该深知这一点，它还能够微笑着面对它面前的实时监控吗？10秒钟以后它会是怎样的下场？

毒发了！系统蓝屏了！熊猫烧香获得了胜利，淘汰了杀毒软件的进程。他们没有再一次倒在杀毒软件的监控面前，伟大的烧三支香的大熊猫！今天VBS生日快乐！病毒万岁！

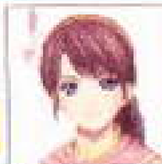
伟大的熊猫，电脑病毒的期望，这个发作是一个绝对理论上的绝杀。绝对的精彩，电脑病毒搞乱了系统！

这个胜利属于电脑病毒，属于蠕虫，属于恶意程序，属于特洛伊，属于破坏性程序，属于系统缺陷，属于所有热爱整残电脑的病毒！

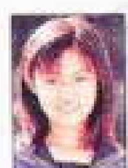
中毒的用户也许会后悔的，坐在电脑前的他在杀毒软件未升级的情况下他上网得太随便、太没警惕性了，他失去了自己的勇气，面对电脑病毒悠久的历史和传统，他没有再拿出游戏中那样猛扑猛打的作风，他终于自食其果。他们该重装了，他们不用找遥远的微软公司，他们大多数都在用盗版，再见！

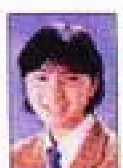
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&replyID=386193&id=386193&skin=0

「八卦」[日本明星毕业照]看看你认识几个…………



楼主：wangyuesong

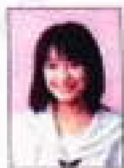

深田恭子


广末凉子


后藤真希


松浦亚弥


加护亚依


高桥爱


仓木麻衣


大冢爱


伊东美咲


松隆子


白石美帆


小仓优子


竹内结子

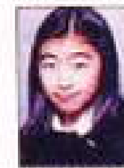

矢田亚希子


仲间由纪惠


上户彩

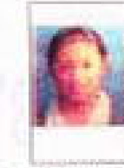

长泽正美

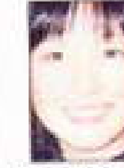

加藤爱


宇多田光


中谷美纪


中岛美嘉


滨崎步


平山绫

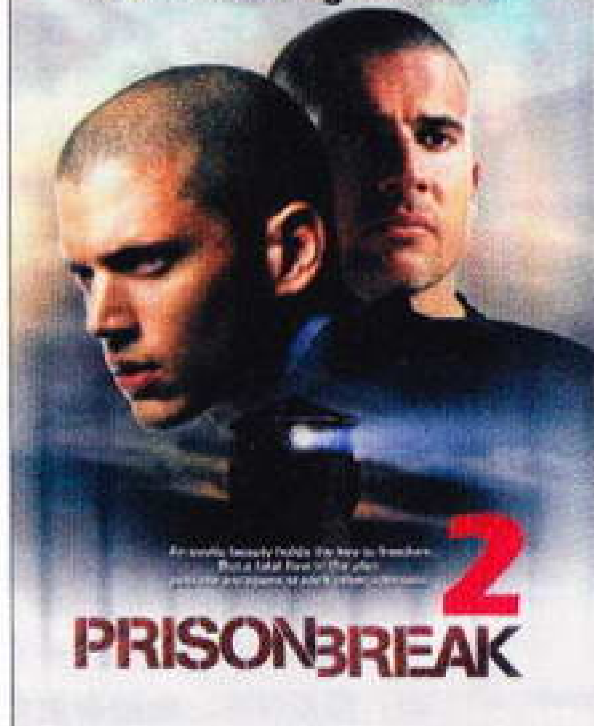

松岛菜菜子

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardid=12&replyid=382309&id=382309&page=1&skin=0&Star=1

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。

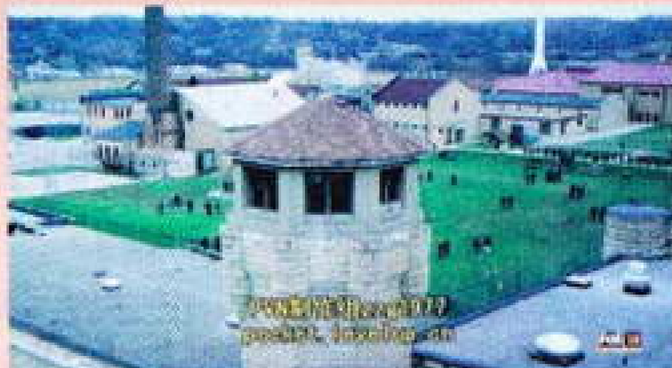
掌上影像馆

最近每天晚上回到家都计划看一部电影，结果回去后却总是忙东忙西忙个不停，导致迄今为止，《烟草大王》、《父子》、《时尚女魔头》等无数电影都看到一半就华丽地告终。忙完这辑《掌机王SP》就到春节了，这里米格祝大家都能过一个开心的假日，当然也祈祷自己能多出一点时间看电影啊！555……



片名：越狱 [Prison Break Season 2]
导演：Brett Ratner
主演：Wentworth Miller、Sarah Wayne Callies、Dominic Purcell 等
类型：悬疑／动作／剧情
对应机种：PSP／NDS
影片格式：PMPAVC／DPG2／MP4AVC／480MP4
影片大小：127MB／120MB／107MB／153MB
下载地址：http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=134以及下方相关资源

越狱



Michael Scofield是一头陷于绝境欲拼死一搏的怒狮，他的兄弟Lincoln Burrows几个月后将被以谋杀罪处以死刑，但Michael坚信他是被冤枉的。为了拯救了自己的手足，Michael抢劫了一家银行，因此而与Lincoln关进同一所监狱——福克斯河州立监狱。作为一名建筑工程师，他对监狱的建设蓝图了如指掌，并凭借纹在身上的监狱地图寻找突破口逃离监狱……

美剧《越狱》目前的人气已经完全超越了众多连载数季的老片，一举登上国内美剧期待榜榜首。第二季的后半部分也终于在1月24日继续放映，带领观众再次进入扣人心弦的故事中。“第二季最大的创新就是让观众感觉故事情节很真实”，制作人Paul Scheuring说。的确，故事在第二季虽然转入监狱高墙之外，但带给人的震撼绝不亚于我们欣赏高墙内Michael详密策划的那种惊叹，各种意外不断发生，幕后黑手已渐明朗，兄弟二人一步步开始独当一面与政府对立，后续情节充满无限的可能正是本片最引人注目之处。而LU PVN也在第一时间开始放出本片PSP、NDS专用格式版本，并进行连载，让你在掌上体验这部神片的魅力。

攻壳机动队2 无罪

2004年一部不可错过的动画震撼大作，讲述了在不久的将来，科技的发达导致了纳米机械、生物电脑和Cyborg义体的全面普及，整个世界由光和电子连接，人脑也可以直接联入网络，而机器人、义体人犯罪也就成为一项严重的问题，故事主角所处的公安九课就是一个专门打击这种高科技犯罪的专署部门，刑警巴特本人也是一个机械化了的人类，他的四肢以及大部分身体都是人造机械代替品。在他的大脑中仅残留微薄的人间记忆，那个叫“素子”的女孩总是浮现在他的脑海中，怎么忘也忘不掉。某天，一个少女型的玩偶机器人突然失控，杀害了拥有她的主人，在调查案件的过程中，他一步步接近真相的同时也渐渐找到了自己记忆中的残片……



本作故事有着庞大的背景世界观，押井守执导更是在原著基础上融入更多内涵要素。由Project I.G制作的画面简直超乎想像的绚丽，2D手绘与3D渲染完美融合，细致程度让人赞叹，不过对于不了解系列剧情的观众无异于做一次“暴殄天物”的单纯视觉之旅。



片名：攻壳机动队2 无罪 [Ghost In The Shell 2: Innocence]
导演：押井守
主演：无
类型：动画／动作／科幻
对应机种：PSP／NDS
影片格式：PMPAVC／DPG2／MP4AVC／480MP4
影片大小：424MB／184MB／247MB／333MB
下载地址：http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=123以及下方相关资源

热点大家谈

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

展望 2007

2007 年来了，2006 年的余温还在延续，属于 2007 年的热点还在酝酿蓄势，下面，我们就来一起展望 2007，类型不限，游戏、事件、硬件、软件……均可。

现在每天最感兴趣的，就是一开电脑就看看有没有什么PSP上破解的新消息和新的自制软件。PSP 真是越来越精彩了！

tctc

2007 年？希望游戏方面，NDS上能出《铸剑物语4》、《换装迷宫 4》、《G 世纪 2》等强力大作，还有就是盛传的 DS2 或 GBE 的出现，很期待能在今年的游戏展中露个脸哦。

无我の境地

如今销售 PSP 的硬件并不会像当初有那么大的亏损，同时Sony当下的重点在处境艰难的PS3上，为了对抗 NDSL、应付虎视眈眈的微软和苹果，估计今年 Sony会一定程度上降低 PSP 的价格来增加市场份额。再者PSP的强大多媒体功能也会在掌上影音已经起步的国内受到关注，它强大的可升级性以及多样化的拓展性都是低端 PMP 播放器所不具备的。所以 2007 年 PSP 应当能在国内大卖特卖，掀起掌上娱乐的高潮

失落的猪

PSP 和 NDS 的破解非常完美，PS3、WII、X360 等有进一步发展！

良人帮

期望《掌机王 SP》可以给我们带来更多我们想要的东西。

simon5063

只希望这场战争更加激烈，优胜劣汰，竞争使人进步，最后玩家才是最大的收益。

o0 为梦痴狂 0o

期望次世代烧录卡的完全形态能够降临，PSP的新形态能够面世，以及我生命中的另一半能够出现——第三点最重要。

断腿蜘蛛

最最最希望的《F F Ⅶ CC》可以快点出，NDS嘛，出更有趣味性的游戏就够了！

SeALOVEFAN

希望 2007 年 PSP 能有多点的大作出来，NDS 能降价（努力存钱买 NDS）！

junowu

2007 年较看好 PSP，自 3.0 系统后 PSP 表现不错。

pspx

小 P 和小 N 的新《机战》快来。2007 年希望游戏和朋友们都很一帆风顺！

传说中的 DD

2006 是任天堂的大完胜，但 2007 还是未知数，希望借06的势头07年NDS可以出更多的好游戏！

星空下的英雄

每天对这很多游戏、玩不完啊……

zhoushuai6

2006 年末 PS 模拟器出了，PSP没理由再出什么冷饭作品了，期待 PSP 在 2007 年的原创大作，PSP的游戏时代现在才开始呢。

1 怪物 1

本猫反正已经二刀流了，在硬件上没什么需求。不过每次玩完了PSP再玩NDS总感觉华丽程度不够，而玩完NDS再玩PSP就感觉游戏性不足，希望 2007 有所改观吧。

hoshimo91

2007 年，继续多多组织"华丽上海 PSP 聚会群"的聚会活动，希望喜欢 PSP 的各位朋友都能聚到一起，探讨有关 PSP 的一切，一起愉快地玩游戏！

无心绝对

其实叫做"猪年"展望就好了，刚刚过去的狗年实在是凌乱不堪啊，生活就像PSP的升级降级，在不断的起伏跌宕中度过了看似充实紧张、实则乏味空虚的一年。希望这个"金猪年"，掌机游戏可以一帆风顺，中文游戏越来越多，神游跟上软件进度，PSP 能够挽回局势，更希望自己能够一帆风顺，开心游戏，幸福生活。

罗纳尔南

2007 当然要入手 NDSL 啦！最爱NDSL，希望有更多的一线大作登陆 NDS，期待《DQ Ⅸ》。

jinjiawei

实现自己心愿的同时能玩游戏玩到手软。

lys613

希望 PSP 快点降价啊，对我吸引力太大了，我等不及了啦。

春末夏初

希望PSP 不要倒下，不然没有竞争对手，NDS 的第三方游戏品质上不去啊。

PCplayer

事实上，对PSP的破解也开始关心起来，当然了，关心游戏怎能不关注《SP》呢。希望《SP》上能有更多精彩的攻略和测评。

felix37837

本辑热点话题

PSP 的《最终幻想》

"《最终幻想》系列"的移植平台包括了 WSC、GBA、PS 的等主机，移植的作品则是从 1 代移植到 6 代，现在，PSP 也即将迎来《最终幻想 Ⅰ》和《最终幻想 Ⅱ》的移植版，各位掌机玩家，请就这个事情或现象来进行一番讨论吧。

参与方式

请登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在 2007 年 2 月 9 日发布在 PSP 讨论区和 NDS、GBA 讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

大奖PSP名花有主！《掌机王SP》第56辑大奖揭晓 103名中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

特等奖2名：PSP主机、NDSL主机



广州市	张永盛
百色市	冯骁



一等奖9名：MD Max掌机5名、OS掌机4名

延吉市	蔡嵩	南京市	孙宽宽	北京市	朱烁
深圳市	陈子豪	徐州市	汪承佳		
上海市	李诺帆	韶关市	吴斯乐		
邯郸市	刘嘉熙	富裕县	杨春晖		




二等奖33名：NDS烧录卡

合肥市	曹金涛	玉林市	刘俊妮	青岛市	徐东源
大连市	陈晗瑜	重庆市	吕青	宁波市	许晖
杭州市	陈茂芳	温岭市	梅杰	上海市	许力
东莞市	邓观信	武汉市	阂娅兰	兴义市	杨鑫毅
怀远县	宫晓松	齐齐哈尔市	牛凯	宜昌市	叶磊
阳江市	关志强	江阴市	钱敏捷	保定市	尤朝旭
大连市	矫慧玲	玉田县	任建国	吉林市	曾莹
北京市	李博然	呼和浩特市	孙嘉璐	上海市	张俊
昆明市	李昊城	庄河市	王见宇	启东市	赵旦刚
龙江县	李文达	海口市	王诗焕	南京市	赵昆
天津市	刘恒	余姚市	翁宇威	古田县	周锋













三等奖9名：PSP保护贴膜、PSP保护胶套、PSP锂电池、PSP保护盒

广州市	郭汉恩	哈尔滨市	马伯男	桂林市	魏文彬	北京市	杨易
天津市	孔一仑	焦作市	王瑞琦	福清市	薛文光	鞍山市	于永亮
南宁市	廖嵩松						

纪念奖50名：高乐高营养饮品

唐山市	安东尼	厦门市	郭富城	绵阳市	刘涛	哈尔滨市	孙嵋	黄石市	徐广
佛山市	蔡燕敏	北京市	郭胜	保定市	娄一龙	北京市	田京玮	汕头市	余栩琳
郑州市	陈昊	天津市	郭洋	开封市	陆阳	上海市	王安	河源市	张名杰
南通市	陈凯	江门市	何灼志	中山市	罗健峰	徐州市	王佳明	太仓市	张沈力
太原市	陈宗民	瑞安市	胡顺一	重庆市	牟明浩	北京市	王润京	北京市	张爽
北京市	刁斯栩	柳州市	李娴琦	北海市	庞智忠	莆田市	王鑫贤	杭州市	张毅鹏
蚌埠市	丁冬	上海市	李迪	景洪市	曹浩	漳州市	王泽楠	邵武市	郑开峻
荆门市	董成平	株洲市	李佳龙	上海市	邱晨辰	北京市	王子钰	上海市	周晓枫
廊坊市	冯俊	昆明市	李涛	宜兴市	祁澜	武汉市	吴清河	南通市	周禹
成都市	付琨	广州市	刘启新	重庆市	宋英豪	南京市	谢佳玮	常州市	朱光



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加"交流空间"栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：任怡霞　昵称：水银灯
性别：女　年龄：14

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏《口袋妖怪》、《牧场物语》、《机战》、《黄金太阳》、《任天狗》、《怪物猎人 携带版》、《女神侧身像》
地址：上海市闸北区芷江西路453弄13号604室
邮编：200070　QQ：365248644
想说的话：我对普通人不感兴趣，你们之中要是有动漫控、游戏控、COSPLAY控、御姐控、萝莉控、正太控以及声优控就尽快来找我吧！

姓名：马克　昵称：风之伤
性别：男　年龄：19

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《塞尔达传说》
地址：辽宁省本溪市一中高三（9）班
邮编：117000　QQ：174904698
想说的话：当我戴着不可思议的帽子去感受黄金太阳时，我惊奇地发现：哇！我中NDSL了！

姓名：朱海涛
性别：男　年龄：17

拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：A・RPG
地址：南京市玄武区花园路7号29幢一单元301室
邮编：210042
电话：023－82084071　QQ：386498047
想说的话：希望能中PSP，我看同学玩的，好动心。

姓名：孙晓光　昵称：小楼
性别：男　年龄：17

拥有掌机：GBA SP、NDS、PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《洛克人》、《马里奥》、《俄罗斯方块》
地址：天津市汉沽区二经路二连里三段17号
邮编：300480
Email：sun510998909@sina.com
电话：13820941529　QQ：510998909
想说的话：游戏人生，人生如戏。

姓名：贾俊伟　昵称：maples
性别：男　年龄：19

拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《FF》、《机战》、《大航海时代》
地址：河北省唐山市滦南一中高二（2）班
邮编：063500　QQ：605160571
想说的话：想要结识更多的朋友，想要了解更多的游戏。

姓名：刘家盛　昵称：Kiraの Tears
性别：男　年龄：18

拥有掌机：GB、GBA SP、PSP
喜欢的游戏：你能报出来的我都喜欢
地址：广东省清远市清城区下廓街豪景大厦14楼10号
邮编：511500
电话：13726999800　QQ：101501813
想说的话：希望能中NDSL！嘻嘻，送给我亲爱的！（表情诡异）

姓名：黎文沛　昵称：donald
性别：男　年龄：16

拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《洛克人》全系列、《星之卡比》
地址：广东省佛山市大良镇环市北路连源二路3座506号
邮编：528300　Email：7donald@sohu.com
网站：http://donaldr.web.vip.cn/
QQ：316075957
想说的话：喜欢《洛克人》的朋友都来加我Q吧！洛克人万岁！

姓名：陈豪　昵称：草灯の主人
性别：男　年龄：15

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《恶魔城》、《黄金太阳》、《勇者斗恶龙》、《宿命传说》、《怪物猎人》、《最终幻想》、《WE》
地址：广东省乐昌市河南汇丰花苑B栋D座201号
邮编：512200　QQ：554293657
想说的话：对你的思念不但没有减少，而且还与日

俱增。我亲爱的小P，你在哪里？我好想拥抱你。无论小P你是否需要我，我都只为小P而活。

姓名：林晖　昵称：glow
性别：男　年龄：17

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《山脊赛车》、《天地之门》、《怪物猎人》
地址：浙江省海宁市海宁一中高二（6）班
邮编：314400　电话：13867331803
QQ：573069812
想说的话：希望结交更多的掌机好友，欢迎大家加我QQ，发短信，来信必回！

姓名：宋子云　昵称：懒得起名字
性别：ET　年龄：14

拥有掌机：GBC、GBM、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《RR》、《FF》、《火影》及动漫改编游戏
地址：江苏省南京市江东中路128号石和源居3幢1501室
邮编：210019
QQ：249001785
想说的话：全天下的掌机玩友们都沸腾吧！我要NDSL！先谢谢各位小编了。

姓名：永明　昵称：永远
性别：男　年龄：18

拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《铸剑物语》、《恶魔城》、《真・三国无双》、《勇者斗恶龙》、《追忆之光》等等
地址：广东省江门市棠下镇金竹岗二队47号
邮编：529164
QQ：447452742
想说的话：欢迎交流游戏心得，请多多指教。

姓名：曹成忠　昵称：天堂的彼岸
性别：男　年龄：16

拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：很多
地址：上海市徐汇区东山路乐山新村10弄21号501室／1室
邮编：200030　QQ：64474517
想说的话：爱哲学与游戏的各位朋友加我！

姓名：宇必臻　昵称：小宇
性别：男　年龄：10

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：N多
地址：昆明市五华区文林派出所宇建辉收转宇必臻
邮编：650031　电话：13888072182
想说的话：我酷爱《掌机王SP》，想要个NDS。

姓名：孙雨翔　昵称：班长
性别：男　年龄：16

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《洛克人Zero》、《塞尔达》、《逆转》、《超级大战争》、《恶魔城》、《牧场物语》
地址：濮阳市中原油田第三高级中学高一（4）班
邮编：457001
想说的话：喜欢同类游戏的朋友一定要来信哟！

姓名：庄群祥　昵称：自由人
性别：男　年龄：24

拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：太多了
地址：福建省漳浦县麦市街北五幢502#
邮编：363200　Email：ZYR2030@163.com
QQ：29086280　电话：13906952030
想说的话：祝各位春节快乐！

游戏QQ群专栏

群的名称：诺鸦组
入群号码：15420990
群负责人：诺鸦49号
主要成员：欧鲁卡、人云亦云、San Andreas

群的介绍：本群主要人员集中在贵州，作为刚刚成立并日渐壮大的QQ群，我们欢迎各位对NDS有爱的玩家加入我们大家庭，营造一个属于贵州NDS核心玩家的讨论圈，让大家在这里找到更多游戏的乐趣。

群的活动：我们将在每个寒假、暑假以及节假日不定期举行联机交友活动，欢迎大家的到来！

PS：最近的一次活动确定在大年初六举行，希望各位赏脸哦。

米格：经考察，本群目前确实处在启蒙状态，除米格和4位管理员之外，目前只有“ヤ.Support”成员一名。这里米格也帮他们大吼一声：“贵州玩家们请多多支持吧！”

问题地带



大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

我的机器是最早硬降到1.5的小P，由于硬降无法进行联机，请问这种问题应该如何修复？

西安 徐平

只有采用最原始的技术硬降到1.5版本的机器才会有Wi-Fi不能、UMD运行游戏不能的问题。如果没有这些不良现象，就说明是采用之后成熟硬降技术降级的。出现Wi-Fi无法联机问题的机器多半是因为MAC地址出错，这种情况可以通过刚刚发布的一款名叫gracz54 MAC Address Change的软件进行修复。这款软件已经在57辑中做了介绍，详细修复方法如下。首先下载《掌机王SP》57辑的软件压缩包，http://down2.tg777.com/software/zjw/57/psp57.zip，找到这款软件，将它放在记忆棒PSP\GAME（如果已经刷SE、OE自制固件则放在GAME150目录下）；首先查看系统版本信息处的MAC地址，这个就是刷机出错的地址了，以防不备我们先将其抄下来；然后通过连接一个热点测试出主机的真实MAC地址，将这个地址抄下来；在PSP上运行gracz54



MAC Address Change，按×键将当前MAC地址提取到记忆棒下的macid.bin文件中；运行UltraEdit-32，打开macid.bin，以16进制将第二次抄写的真实地址写入，替换掉，保存

	0	1	2	3	4	5
00000000h:	00	02	C7	D8	74	3B

该文件；再次运行gracz54 MAC Address Change，按L+○键将修改后的MAC地址导入到PSP中，至此修复过程全部OK，现在再去试试联机吧。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

小P的摄像头（拍摄的照片）可以洗出来吗？

辽宁 潘星

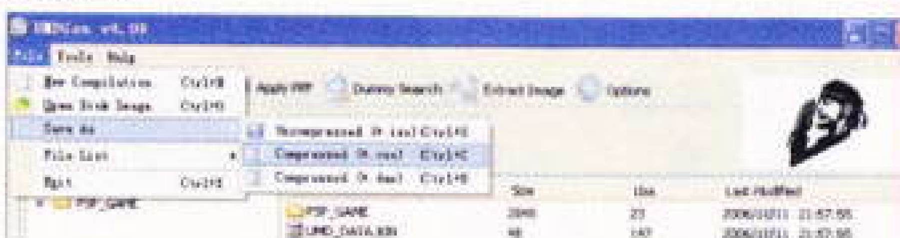
使用PSP专用摄像头可以通过《随意拍》或者3.x版本固件内置的拍摄软件拍照，拍出的照片都会以JPG格式存储在记忆棒中，这同数码相机是一样的。而一般的柯达数码冲印中心都提供将数码照片冲洗到相纸的服务，玩家可以将JPG文件拷贝到那里让他们冲洗，一般标准相纸大小的照片冲洗价格在1元左右。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

什么版本的DevHook支持CSO呢？ISO和CSO转换软件是什么？

天津 李梦齐

在米格印象中，DevHook 0.46以后的版本都能够很好地支持CSO格式，而如果想要压缩CSO，可以使用一款名叫UMDGen的软件，最新版本是4.0，打开一款游戏的ISO之后直接选择“File”→“Save as”存成.cso格式即可。



★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

为什么日版NDSL比美版的要贵？究竟差别在哪里？

广西 梁栋国

美版主机便宜的确是有一些原因的，主要是由于几个月前的NDSL断轴事件。据说当时很多质量不过关的NDSL都被运到美国销售，而这批主机存在最大的问题就是转轴部分容易断裂，而相比之下日版主机发生此问题的几率就要小得多，因此主机价格上就有了一定的差异。另外，两个版本主机本身售价的差异也是造成这一结果的主要因素之一。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

各位小编好，近期TA-082主板的2.71 PSP可以软降级到1.5了，我有几个问题想请问：

1.这样软降后的PSP可不可以再用官方的升级程序升到更高的版本？升到高版本后又能否通过降级程序降下来？即，是否可以自由升

降级。

2.这种TA—082软降到1.5的机器，在刷了3.03 OE—A以后，可否通过Dark_AleX的恢复包恢复到1.5?

3.接上个问题。如果不能恢复到1.5，可否恢复到2.71?

4.如果可以恢复，意味着可以刷3.03 OE，再降1.5（or 2.71），再刷3.03 OE，再降1.5（or 2.71）……无穷循环下去……是这样吗?

上海 夏覆

1.可以升级到更高的版本，没有任何问题。但降级就要看有没有对应的降级程序了。2.不能，很有可能变砖，因为3.03OE的恢复程序是根据老版本降级程序来写的。3.一旦变砖就无法恢复。4.因为2、3都不能，所以4也就无条件被推翻……不过由于3.03全版本主机降级程序已经放出，因此现在可以循环啦！详细降级方法参看本辑《掌机王SP》相关文章。

马哥，我要问几个《大战略 携带版2》的问题。

1.我的记忆棒里没有1代的记录，那对应增加的那些兵器以后还会开发出来吗?

2.游戏中要怎样才能把价值6000多的那些高级兵器造出来，我的钱总是不够。能给指点一下吗?

3.我的两架轰炸机被打伤后放补给基地里，怎么总是补不满，而且其他战斗单位也补不满，是不是我该放弃轰炸机了?

4.中期那些战斗太难了，我攒那点战斗兵器还不够敌人炸的……马哥有没有什么战术推荐一下?

此外，马修好像在56辑里的问题地带的回答有些错误哦，迪奥希斯变身的陨石坑好像在214、215交汇的户张市的右边，并不是花蕊镇。

刘小安

1.什么也不耽误，那些兵器以后都可以开发出来。

2.没什么特别方法，就是攒钱。个人推荐前几关非雾战关卡，因为战场小，战场明了，难度也低，攒钱相对容易些，可以先制造大量的步兵战斗车和战车驱逐车配合少量坦克在补给基地周围和敌人打车轮战，并派小股部队去抢夺城市。一般来说在战斗的最后就能制造出来了，制造出来后别忘了让它们最少消灭一支队伍，否则零经验值的队伍是带不到下一关的。

3.因为你每回合的收入根本不够补给，一个轰炸机部队的1HP的回复就需要2000以上的支出，两支HP低于5的轰炸机部队每回合都要消耗20000以上的巨额补给金额。熬过这一关或重打该关时，就把轰炸机雪藏起来吧。

4.没什么好战术，觉得心里没底，就用S/L大法探探路，否则多少部队也不够死的，切忌冒进。

另外，你的指正很对，马修在这里也要感谢纠正56辑的问题的刘小安玩友。

请问《高达 沙场混战》里，如何能在吉翁路线的最后一关“决战”里得到S级评价？我每次都是快速击破阿姆罗的，但是一直拿不到S级评价，郁闷！

福州 黄石

本关难度其实比联邦路线的同关卡要低。在和阿姆罗战斗的中途，天上会有一艘不起眼的小飞船，击破它可以拿到5000分，这是获取S级评价的关键。此外自己的剩余血量也要有一定保证。

最近在玩《世界数迷宫》，想问几个问题，游戏中的“LUK”有什么用？是关系到掉宝率的吗？我刚开始玩，手头比较紧，怎么样才能最快赚到钱?

上海 王月松

幸运值（LUK）直接影响到角色必杀发生率、敌人必杀发生率、躲避各种状态攻击的几率和怪物掉落宝物几率。幸运值越高，对玩家越有利，不过有时候还得完全看人品。初期赚钱的话，可以去B1F的小房间附近，那里有条秘道，而秘道另一侧就有采集点。前提是要在队伍中编入几名会采集技能的人，穿过秘道前去采集完拿回去卖即可。等到发展到游戏中期，还可以去B21F，那里有采掘点，而且那里敌人也不多，来回几次便可以赚不少钱。

请问《耀西岛2》每关都有一个和角色头像相对应的金币，这个收集了有什么用？收集了就纯加分?

沈阳 王杰云

收集Baby Coin就是纯粹为了加分，分数达到一定程度便能开启奖励关和隐藏关了。当你收集全所有Baby Coin后，会收到特殊提示。

小编寄语



■最近家中连遭鼠灾。某晚听到厨房有诡异声响，跑去一看竟发现一只小老鼠正欲偷吃锅中煮的红豆沙。在朋友的协力下，我们操起手边的扫帚、拖把等物将老鼠打了个半死，并将其装入塑料袋中扔进门外的垃圾桶让其自生自灭。半个小时后，厨房中再次出现声响，不过这次的小家伙比上一只聪明了许多，竟然钻入了煤气灶，而且就算我们在外面硬敲猛打外加烟熏它都死活不出来，后来朋友举起煤气灶，一阵晃动后终于把它给摇了出来。片刻后，门外的垃圾桶里的塑料袋又多了一个。



◆在新的一年中，《海贼王》的漫画开始了新的篇章。想当初第一次写寄语时便提到了《海贼王》这部漫画，而这次提到时，已经是铭风我最后一次在《掌机王SP》上写小编寄语了，春节过后我将会离开这里。告别的话就不多说了，因为铭风虽然不继续在这里工作，但还是会像其他玩家一样支持《掌机王SP》的，相信今后的杂志上，各位玩家还会见到我的身影的。

◆贴首本人喜欢的歌词，无论何时大家都不能忘记梦想和丧失热情：

从写下“将来的梦想”起，已经过了多少年了？一直摇摆在现实和理想的夹缝中，热情的火焰也即将消失……稍等、稍等一下！胜负还没定呢！死心了的话就GAME OVER了，现状要靠双手来改变。还记得吗？以前曾为了微弱的希望而拼尽全力的那份心情。青春没有期限，探究心也跟年龄无关，不是吗？我们应该让梦想成真！让热情之花盛开！（from《少年ハート》。）



▲米饼博客

说来惭愧，由于工作关系都一直没怎么更新内容。当饼干看到只有个空架子的博客都已经有人留言数十条，瞬间感到了读者们的热情。以后米饼出品的搞笑东东都将搬到那里，感兴趣的朋友一定要去捧捧场，饼干我可是会每条必回的！

▲怪物猎人 携带版2

春节将至，当玩家们拿到本辑《掌机王SP》的时候，我们小编们可能都已经回到自己家中了。春节期间只想玩一个游戏，那便是《怪物猎人 携带版2》。乐趣十足的联机任务使得喜欢玩这个游戏的人是越来越多了……



◆春节来临，恭祝大家新年快乐，猪年大吉，在新的一年里也要继续支持《掌机王SP》哦。

◆《PSP专辑VOL.2》相信大家都拿在手上了，不知道大家感觉如何，这本专辑投入了小编们大量的心血，请一定记得给我们来信提出意见和建议，以便我们以后做出改进。另外，广大的NDS玩家们也不必心急，《PSP专辑VOL.2》已经出了，《NDS专辑VOL.2》还会远吗？

◆《恶魔城》终于要登陆PSP了，全3D的背景+2D的传统游戏方式，这正是自己所预想的PSP版《恶魔城》模式，但是，以复刻的形式带来的这款新作却无法令我热血，除了画面带给我的震撼，剩下的只有平淡，缓慢的节奏，单薄的系统……如此古董的《恶魔城》会令骨灰饭感动，而我早已习惯了《月下》之后的《恶魔城》的爽快和博大……



◆做完了《PSP专辑VOL.2》还有一辑《掌机王SP》，真的好累！不过想到几天后就将迎来美妙的假日，就绑起写着“奋斗”的头带继续加油。

◆某编最常喊的一句口号：“加油干啊！工钱二百五啊！”每次听到这里都忍不住想抽他两耳光。

◆米饼Blog前些日子由于工作繁忙，再加上忘记密码，结果耽误更新。希望过年几天能够有更多时间写一些属于自己的东西。



◆共事三年的铭风同学离开了，还有一位MM也离开了，天下没有不散的筵席，在此祝他们明天会更好，事业感情都一帆风顺。

◆小小地宣传一下我开张不久的Blog：马修的杂烩客栈（http://blog.levelup.cn/members/MASH），主题是休闲生活，欢迎大家来交流。

◆比较贱地问了下到家乡的机票钱，被告知9折加各种费用总计2180元，汗……

◆春节还得坐火车回去，但打了一个多小时订票电话仍没打通，沮丧中看到新闻上铁路方面人员正自豪地称50万火车票有20万优先配给了返乡民工，剩余的30万接受一般市民的电话订票的消息后，咬咬牙，恨恨地买了一张高价票。



★狗年的最后一辑《掌机王SP》了，预祝大家新春愉快。尤其是各位尚且在团的宅男们，祝你们能够利用2月14号的“圣战日”脱离SST的怀抱。

★过年前终于打完了“《数码恶魔传说》系列”的两作，这种还完债的感觉真是惬意无比。这样就能在春假里静下心来玩《大神》，如果能够顺利通关，接着就可以……（雷伊：天天打游戏，打、打、打，打不死你啊！）

★《怪物猎人 携带版2》发售前，诸位同事几乎全民动员地准备踏上狩猎之旅，一代里孤军奋战的艰苦岁月过去了！教练，我想练射箭……（三井充状）



◆前几天她说得知土豆会和我们住在一起并单独享用一个房间之后，她就产生了一个邪恶的想法：哪天把土豆给消灭了……由于有这个想法，她对这只素未谋面的狗产生了强烈的同情感和负罪感，立马觉得欠它很多，并想以后只要它不咬她、不凶她，她就对土豆掏心掏肺。我无语，说“以后要放一张你的大头照给土豆并标明“危险”……

◆改变很麻烦，我讨厌麻烦……

☆某日早晨上班时，当自己一脸倦容地打开通宵熬夜写完的某文本时，忽然发现文件提示：因找不到文本字符将以空格全部替换时，我脑内顿时一片空白……望着辛苦了10几个小时才好不容易完成的东西完全被万恶的“空格”所替换时，真是欲哭无泪了……这绝对是自己人生中所遇到的最可怕的事。为了避免此类事情再次发生，以后写好的文档一定要以多种格式保存、备份……

★马上就要临近春节放假了，琉璃已经开始掰着手指开始计算回家的日子了。离家半年，除了想念家里人以外，有时也会偷偷想念下家乡的美味小吃——“豆花米线”。

☆一直陪在身边的朋友又要为了梦想而再次踏上漂泊之路，在此先为她祝福，愿她能够在新的人生旅途上邂逅到真正的懂得疼爱她的另一半。

★过完年，铭风老师也要像风一样去追逐他全新的人生了。在这儿，琉璃要祝愿他一路走好。

☆漫长的等待是辛苦的，但是期待的心情却是快乐的。





最近来访我们栏目的聚会组织越来越多，而《掌机王SP》首个聚会认证组织的名号也已经由“PSPSH”拿下，并且举办了由我们栏目全面赞助的新春聚会，但由于时间仓促，报道只有年后再见了。不过本次为大家带来的成都玩家聚会也是乐趣十足，不信大家就来看看这次的报道吧！

《掌机王SP》专题报道
——硝烟弥漫的成都PSP玩家聚会！

文 无妻徒刑

（漫长的广告结束后，出现一手表表盘，当指针指向9：29分55秒的时候，倒计时开始……）

5

4

3

2

1

各位看官你们好，欢迎您在如此秋高气爽的天气里依然锁定我们天下聚会的直击现场，我是主持人米格。最近一辑我们播出了关于“成都PSP玩家聚会”的前期预告，而今天，这群年轻人按照约定聚集在了指定的地点。根据我们掌机王得到的资料显示，“成都PSP玩家群”虽然创建还不到两个月，但人员已经增加到了150人以上，这是一个怎样优秀的团队呢？现在我们就联系特约临时记者“无妻徒刑”为各位做零距离的第一手聚会专访，本辑的有奖问答欢迎大家拨打竞猜热线9090980。好了，现在我们将画面转到外景。

米格：无妻徒刑你能听到吗？

无妻：是的，很清楚！

米格：你好，我现在在《掌机王SP》直击现场，你是在聚会地点吗？

无妻：是的，虽然今天成都天气阴冷袭人，不过我已经在聚会指定地点“高非比萨”店的入口处了。而且我已经和聚会群的迎宾聊上了。

米格：不是吧……聚会而已，居然还有迎宾小姐。成都PSP聚会的规模可见一斑。那么让我们先来看看迎宾小姐的花容！

（突然一长相极其猥琐的男子窜入镜头，米格右手食指条件反射地做按快门状。）

米格：哇靠！这男人是谁呀，一副鸡飞狗跳、民不聊生状！穿件蓝色校工服再挂一条黄色毛巾，可以去拍“X作”了！无妻，闲杂人等不能上镜！

无妻：……这个……在你面前一副鸡飞狗跳、民不聊生状的男人就是成都PSP玩家的形象代言兼聚会迎宾“超哥”！



米格：……

无妻：……

超哥：……

（无妻果然是专业级的现场记者，立刻将话题转换过来！）

无妻：听说超哥是整个群的核心人物，不管是新来、老鸟都必须经过您的自暴图片轰炸才能正式加入群，作为群的形象代言，您是怎么调节群给您带来的压力呢？

超哥：游戏！只有真正地融入游戏才会减轻压力，这也是娱乐的本质！



比如说你要是工作累了，那么就游戏一会儿，当我已经不再是工作的我了，自然也就没有压力了！妈妈曾经告诉我："游戏就像一盘巧克力，你永远不知道接下来会吃到什么！如果你不在游戏上下功夫，最后只有GAME OVER！曾经有一款大作就摆在我的面前，我没有珍惜……"（以下省略800字）

无妻：……

米格：那个……无妻！我们这是4页的短篇报道，虽然超哥说得很有道理，不过我们不能继续吃巧克力了！给我杀进比萨店去！

无妻向前突击，被超哥拦截，在强迫记者给他拍了N张超绝美型的个人写真的情况下，勉强让我们的记者进去了！

无妻：现在大家看到的就是成都PSP玩家聚会群的聚会现场了！由于我在现场，能够身临其境地感受到这里弥漫的战火硝烟气息。最靠近大门的七人小组正在联机的游戏是堪称PSP赛车游戏典范的《山脊赛车2》！现在的比赛可谓是异常激烈，可以看到从第一名到第四名之间的差距不到5秒。第二名的"肉藕"和第三名的"上网中"将第一名"寒冰淼"咬得死死！第一名的头衔在三人之间来回互换！到了最关键的最后一圈了，"信仰"将储藏了N久的两个XO级氮气一次性全爆，才暂时处于领先位置。如果不出意外的话……

（说时迟，那时快，记者话音未落，从跑道正前方逆向驶来一辆粉红色赛车，以点着氮气的加速状态和第一名"肉藕"来了个正面全接触。"肉藕"的赛车从309的极限速度一下降到-107！一时间，赛道上哭声，喊声，欢呼声此起彼伏，络绎不绝。场外彩旗齐舞，旗上写"马路杀手命"等字样！比赛结果："寒冰淼"以微弱的1.57秒险胜"上网中"。）

米格：……大家都看到了，赛场上什么样的情况都有可能发生！

无妻：本来想采访一下意外落败的"肉藕"，不过他现在躲在角落里一边哭，一边唠叨："我扯根皮筋，做个弹弓，打你家玻璃……我扯根皮筋，做个弹弓，打你家玻璃……"考虑到现场记者的人身安全，我们先来采访一下获得第一名的"寒冰淼"先生！

无妻：寒冰淼（以下简称寒冰），恭喜您获得了第四届山脊赛第一名，而且我听说您就是群里四禽兽……不是，四大管理员之一。对我们的观众朋友有什么要说的吗？

寒冰：我是相当的激动，首先我要感谢我的父母，是他们培养了我，还有我的女友，就是她一直默默地鼓励我才能有如此优秀的成绩！感谢刚才的"马路杀手"大人，是他给了我第二次重生的机会！

无妻：好的好的，那么寒冰先生是做什么工作的呢？

寒冰：其实我是个司机！

无妻：……那么最近在玩什么游戏呢？

寒冰：《极品飞车 卡本峡谷》还有《疯狂出租车》之类的。

无妻：……那么有没有喜欢的电影呢？

寒冰：《生死时速》和《头文字D》都不错！

无妻：……小说喜欢看哪一部呢？

寒冰：《惊魂12秒》……对了，无妻你家住得远不远，一会儿我送你！

无妻：不麻烦了，以后我们还是少联系得好。

米格：看来成都PSP玩家的群员，藏龙卧虎的不少！现场记者无妻！我们的观众希望能看到女性玩家的身影！你能给我们做一下报道吗？

无妻：好的！

（就在无妻寻找漂亮MM的同时，一名长发披肩，举止优雅的女性玩家出现在无妻面前。）

无妻：您好，请问您也是成都PSP玩家的群员吗？能给我们做一下自我介绍吗？

谜之女性：大家好，我是马路杀手"零零淇"。很高兴能和大家见面！

无妻：原来刚才"逆击的夏娃"就是你呀！那么"小淇"小姐，作为群的一员，您比较擅长什么游戏呢？

小淇：我从来不玩游戏，我的PSP一直都是做其他用处的。

无妻：不是吧，完全不玩游戏？

小淇：没错，现在是2.71的原生系统状态，我



拿PSP主要是看看电影，听听音乐，如果暂时找不到化妆盒的话，还可以临时充当镜子！

无妻：……果然是世外高人。那么“小淇”在群里负责什么职务呢？

小淇：我是信息部的八卦组组长！

无妻：八……八卦组！

小淇：没错，进入21世纪，信息是必不可少的资源，你知道群里谁是冥王星的超人，谁是浣熊镇的警察，谁是传说中的英雄，谁是自由城的老大！（突然凑到无妻面前，小声说）告诉你一个绝密情报，知道群里的那个……对，就是叫米格群的人！昨晚上和哪谁私奔了！警察都惊动了，要是他爸晚来一步，还不知道……

米格：（异常愤怒中）编导，这段掐了别播！

采访工作陷入僵局，群里的朋友各自组合，《荣誉勋章》的枪声和《怪物猎人》的呐喊声混作一片！突然在嘈杂的乱音中，听见了奇怪的弦外之音。现场记者无妻顺着声音探过去，居然有位玩家正在攻略FC版《荒野大镖客》，记者对其准备做深入报道。

无妻：这位朋友你好？能自我介绍一下吗？

谜之男性：京乐春水……

无妻：春水兄、能谈谈您参加聚会的感想吗？

春水：……

无妻：……朋友您能听见吗？

突然“春水”将脸转过来，将手指轻放嘴唇边，对记者表示要求安静！

春水：记者朋友，你听见什么了吗？

无妻：这个……似乎是红白机的嘟嘟声，对吧？

春水：您听上去是单调的嘟嘟声吗？我听着却是天使的赞歌！（摊开双手，做自我陶醉状！）

无妻：（茫然了好一会。）那么朋友、众人都在攻略PSP游戏的时候，您为什么使用PSP玩FC版的游戏呢？您不觉得大材小用吗？



春水：不，我不认为，因为这就是娱乐，这才是硬派！

《掌机王SP》天下聚会现场一片惨叫：靠！又是硬派！

春水：如果我是Capcom我就把开场CG全部删除，不用主题曲，敌我各站屏幕一方，刀光一闪，胜负两分！升级巨难，要练级练到死，这样就硬派了！要说真正的好游戏，还是《魂斗罗》好玩，我现在就卡在第八关了，难度太高，听说日文版比英文版简单，所以现在在网上找日文版魂斗罗的ROM……

无妻：……祝你成功！

春水：谢谢！（继续埋头苦练《荒野大镖客》……）

就在这时，一名玩家姗姗来迟，从众人口中得知，这就是“成都PSP玩家群”的实力派玩家，也是群电台的制作人兼主持人“DJ愚点”，无妻拨开众人，将话筒凑到“愚点”面前。

无妻：您好，我是掌机王特派记者无妻，在群共享里，能听到您制作的电台节目，我们的观众想了解一下，制作电台是否是非常繁琐的技术工作？

愚点：用“简单”二字来形容制作电台的过程，再适合不过了！

无妻：听说您的电台第二期将会在2月初与我们见面，能否透露点内部消息呢？

愚点：用“绝密”二字来说明第二期电台内容，再适合不过了！

无妻：那么您还有什么要对玩家和观众说呢？

愚点：用“热爱”二字来诠释我对各位的感情，再适合不过了！

（无妻还在疑惑此人为什么说话怪异时，看到“愚点”在玩《天地之门2 武双传》，一下就恍然大悟了！）

进入聚会现场后，记者就发现角落里有一名女性独占一台DELL笔记本在辛勤地工作着，她将ISO反复地拷贝进入其他玩家的PSP里，虽然其他战区的桌上都自带有笔记本，为此记者无妻准备采访她！

无妻：你好！我是掌机王特约记者无妻，能告诉我在大家都在娱乐和联机的时候，为什么您却乐此不疲的帮助其他玩家拷贝复制游戏ISO呢？

谜之女性：你好无妻，大家好各位观众朋友，我是群的负责人之一“阿奔”，也正是因为管理员一职，我必须负起责任来！

无妻：真是真人不露像，原来这位小姐就是传说中的四禽兽……四大管理员中，惟一的女

性！那么作为一名女性玩家，你是为了什么才买PSP主机的呢？

阿奔：其实说来惭愧，当时我只是想看看主机性能，还在考虑阶段，不过卖PSP的JS是个大帅哥，实在太帅了，我被他忽悠了老半天，然后就买了！

无妻：……果然是巾帼难过帅哥关呀！听说不久的将来，群内的电子杂志就要与大家见面了。而且杂志的编辑就是"阿奔"小姐！

阿奔：哎！最近PSP游戏发售得少，其他的时间可以考虑花在电子杂志上，也为壮大群做些贡献。

无妻：最近有没有比较感兴趣的游戏呢？

阿奔：玩得比较多的还是《DJMAX》！后面几曲比较难，在考虑购买一根2G的低速棒。

无妻：为什么是低速棒呢？

阿奔：直接降低《DJMAX》的游戏速度，让音乐慢一点，估计会好操作一些！

无妻：……第一次听说，大家要知道这秘技，估计低速棒会因为《DJMAX》畅销！

在采访了众多聚会玩家后，无妻准备做最后总结，就在记者对着镜头做商业微笑的时候，一个满面流泪的男人出现在记者背后！

谜之男性：记者朋友，你忘记采访我了！

无妻定眼一看，这不是群的版主VIP吗？确实应该采访一下，不过由于采访时间和页数有限，只好……

无妻：对不起VIP，我们没时间了！

VIP：沉默良久，一脸不爽地盯着记者，过了一会儿，从包里拿出一本黑色封皮的日记本，在上面胡乱写了些什么！40秒后……

VIP：靠，无妻，你真卑鄙，用假名！

无妻：……各位观众，现在介绍的就是群里最具影响力的核心人物！有着"万般风情淫不动，一朵梨花压海棠"之美称的VIP先生！（无妻说完狂擦脸上的汗，并决定以后都用假名！）

VIP：各位朋友你们好！我是群的创始人"VIP"，很高兴认识大家！我的QQ号是68195022我们QQ群号则是362596！请大家多多支持我们！谢谢！

无妻：真是闻名不如见面，VIP先生果然一表人才！那么您组织这样的PSP玩家聚会，有着怎样的初衷呢？请介绍一下吧。

VIP：说起来成都是休闲之都，但是PSP的玩家交流还赶不上其他沿海城市。我们组织这样的聚会活动，其目的一就是促进玩家与玩家之间的沟通交流，尽量减少网络带来的不真实感，我们希望群里的朋友，可以感受到零距离联动的快乐性！而今天的聚会显然证实了这一点，大家的意见就是"在家里连线和面对面的娱乐，是完全不同的两回事"。我们欢迎成都各界的PSP玩家加入我们，欢迎分享我们的快乐！在群里我们还能听见许多新玩家对主机的性能和软件不熟悉，或者是欲购主机的玩家对市场不了解，迟迟不敢出手。我们将会一如既往地帮助各位，在此感谢掌机王对我们支持，多谢！



无妻：VIP先生你对我们现在以及将来开发的群娱乐新纪元有什么向大家透露的？

VIP：DJ电台将是我们接下来的重点关注项目，然后会有电子杂志的出现！我开始创建这个群的时候，就已经在考虑关于创建多元化的娱乐项目为主了，我们群的技术人才并不缺乏，只要是愿意为群做点事的人，我们都愿意期待他的作品。这个空间不是PSP的游戏空间，而是聚大家之所长，挖掘个人能力的发挥平台！最后我也预祝我们开发的《成都PSP非主流电台音乐》和《成都PSP非主流电子杂志》取得成功。

米格：没错，这也是我们《掌机王SP》长久以来追求的梦想之一！感谢VIP先生如此精辟的发言。我们这一期的"天下聚会"就到这里结束了，让我们一起高喊成都PSP玩家群的口号"最强的兵器，是朋友！"观众朋友们，下期再见！

（片尾音乐：山不转那水在转，主机不转游戏转！无妻和VIP亲切握手致意，现场鲜花礼炮齐飞！超哥向群内玩家发放个人写真，没拿到的朋友扔砖，拿到手的朋友呕吐！）

近期玩家聚会预告

聚会主题： 开封NDS PSP"狂飙"聚会

聚会时间： 2007年2月21日

每人费用： 30元（暂定）

注意事项：1.请随身保管好自己的物品
2.请在聚会前自行充好机器的电量
3.聚会期间严禁出现打架斗殴等有损聚会形象的行为

主办人： Bani

主题游戏： NDS：《马里奥赛车DS》、《银河战士》
PSP：《RR2》、《MHP》、《PES6》

竞技项目： NDS：《马车DS》
PSP：《RR2》、《PES6》

QQ： 287607330　**QQ群：** 4951105

栏目主持 马修

掌机王自由谈



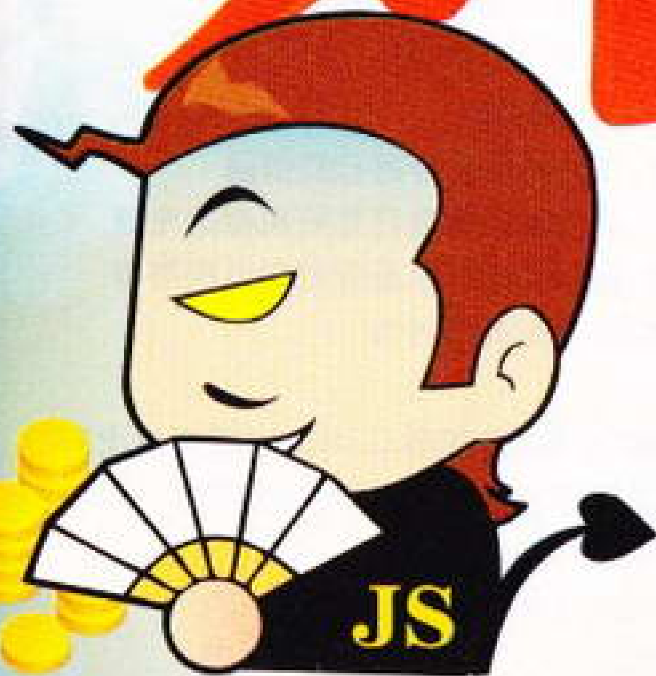


“人在江湖飘，哪能不挨刀”，身为玩家的我们，和奸商打交道又何尝不是如此，本辑自由谈，就是该文作者的被骗经历，马修在此提醒大家，购买主机最好带上明白的朋友一起去，买完主机记得一定要索要购买凭据并保管好。

PSP购买始末

文 雨中行工作室 海贼王子

奸



2006年11月11日，在一个人度过了生命中的第N个光棍节之后，笔者突然萌发了购买一台PSP的冲动。虽然自2004年底PSP发售以来，我时刻都把拥有一台PSP这个愿望作为己任，但是像当时那么强烈的占有PSP的欲望却是第一次出现。

要买机器，起码要有两个条件：一、资金；二、卖家。资金对我而言还好说，虽然不是什么大富翁，但是依靠平时的积攒和父母的资助，购买一套PSP的资金已经不成问题；反倒是卖家，让我头痛不已。话说这些年购买的掌机也不少了，不过说句真心话，没有一次能买得十全十美，从当初在市区买GBA SP被人调包原装电池，到从广州邮购的NDS的R键不好使，一次次的创伤让我在面对商家时信心全无。好在最近本人住的这个小郊区也与时俱进，虽说还没有专门的游戏店，不过一些动漫屋已经有了订购PSP等游戏机的业务，于是在某天傍晚，吃过晚饭后，本人便打着“饭后百步走，活到九十九”的名义出门去了

那家“久负盛名”的动漫屋。

店老板是个20来岁的小伙子，长着一张娃娃脸，店里有几个小学生模样的孩子在玩一小时4元钱的PS2，还有个小家伙拿着台GBA SP在和老板对战《悟空大冒险A》。我说明来意，老板立刻收起手中的GBA，支开小孩，拿出他的PSP给我看了起来。因为之前只见过一两次PSP的真身，所以拿在手中还有点新鲜，不过几乎是一瞬间，我的防线就被彻底击溃了。对于只有NDS(不是NDSL啊)的我来说，PSP的画面让我有种从此不再碰NDS的冲动，再一看电影播放效果，我突然觉得自己当初拿着NDS看《疯狂的石头》简直就是毁自己的眼睛。简单询问了一下购买方法，老板说在他这里先交500元押金，然后他们负责订购PSP，货到后补上余款。看老板这么实在，我就打定主意在他这里买了，他给了我他们总店的地址，让我去那里定货。

第二天，我怀揣着1000元人民币去了“总店”，这个老板年纪显然要大了许多，看起来有30岁左右，虽然戴着一幅金边眼镜，却依然遮不住一脸的尖嘴猴腮相，一副奸商模样。在进行了简单的询问后，老板对于豪华版白色主机的开价是1780元，比其他地方足足高了100多元，但是我还是毫不犹豫地押下500元订购了一台白色2.71系统的豪华版PSP主机，并且花150元买走了一张正版中文UMD游戏《双重角色》，老板许诺次日就会到货，我便匆匆离去。那天晚上激动得无法入睡……好不容易熬到了第二天，早早醒来，洗漱完毕，吃过早餐后又上了会网，发现时间依然停留在8点30分，这和老板所说的“下午两点以后”还相去甚远，于是焦躁不安的我只好出门四处瞎逛。到了12点左右，我急不可待地拨通了老板的电话，出乎意料的是老板居然说机器已经到了，于是我马不停蹄地杀向动漫屋。等我气喘吁吁地赶到时，老板正在悠哉悠哉地和一个小孩对战电脑模拟器上的《格斗之王97》，并让我稍等一下……等到他悠闲地对战完毕，打发走小孩后，才慢条斯理地开口：“小伙子，你运气真好啊，这机器可是完美屏啊，现在完美屏可真是难挑啊……”他一边自顾自地说个没完，一边把架子上的一个PSP包装盒拿了下来，然后拿出了那台让我彻夜难眠的白色主机。检查了屏幕完好无损后，老板便要开始贴保护膜了，不过这张要价50元的Hori膜里附赠的居然不是HORI一贯的淡黄色擦纸，而是那种眼镜布——虽说我没有买过PSP，不过看了这么多《掌机王SP》，我起码的知识还懂点吧，何况当初买NDS膜的时候已经上过一次当了——我当即提出异议，没想到这老板面不改色地说：“换包装了。”遗憾的是当时买机心切的我顾不了那么多，居然相信了他的鬼话。然后他给我简单讲解了HENC和DH0.46的用法后，(这里有个小插曲，这个老板看我当时不懂行，给我瞎吹，说这个DH0.46是他个人优化过的，简便实用，仅此一家，后来我才发现根本就是从Levelup网站下载的“城寨傻瓜包”，连城寨的版权信息都没去除……)我便买了2G高速记忆棒并补上了机器余款后匆匆离去，虽说价格比邮购以及去市区买贵了许多，不过想到今后可以简单地在他们那里得到售后服务以及找到一起联机的玩友，心情就舒畅得不得了。

回到家中，我爱不释手地摆弄起PSP来，随后打开电脑和QQ上的玩友一起分享快乐。不过一般人刚入手PSP都会感到有些混乱，花样繁多的自制软件和模拟系统便足以让人头大了，虽说《掌机王SP》我是一辑不落地入手，但是因为没有PSP，自然很少关注PSP的内容，此刻的我只好从头做起，在各大热门PSP网站里一点一滴地学习，就在这期间，我看到了辨别翻新机和配件的文章，点击进入发现自己的机器有多处疑点。首先，明明买的是豪华版，包装盒却是普通版；其次，白色机器的收纳包应为白色，而我的机器偏偏是黑色，那块屏幕保护膜——也正是传说中的高仿产品……就这样，我几乎对机器的每一部分都产生了怀疑，联想到从前买机的种种受骗遭遇，怒不可遏的我收拾起包装径直去了那家动漫屋。

来到店里，尖嘴猴腮男还满脸堆笑地向我打招呼，我二话不说，直奔主题，把机器的疑点一股脑说了出来，老板顿时怔住，但是立刻又恢复了镇静，不假思索地说了一大堆冠冕堂皇的理由，我当然不听，要求退货。店老板见势不妙，只好打电话给他在分店的老弟，也就是我最初见到的那位娃娃脸老板，请他来解释，因为机器是娃娃脸拿来的。不到20分钟的时间，娃娃脸BOSS来了，和尖嘴猴腮男不同，娃娃脸对机器还是略知一二，他说机

器确实是他拿来的，起初他也疑惑了一下，为什么是普通版包装？不过因为大多数顾客并不在乎这些东西，所以他也就没多说，实际上就是白色普通版机器配了黑色豪华版的配件，东西绝对是原装正品，他以人格担保，而且我实在不相信，他愿意原价收回配件云云。听他说得像那么回事，况且连自己的人格都拿出来了，我也不好再得理不饶人，这时候尖嘴猴腮男又笑眯眯地说刚才走得急，打算帮我拷贝两个游戏，我选了《WE9 UE》和《怪物猎人P》两个游戏，剩余空间里尖嘴猴腮男又给我放了些电影什么的。

回到家后，我已经把之前的不愉快扔在了九霄云外，开始高高兴兴地玩游戏，当看到没有马赛克的罗纳尔多、贝克汉姆等球员驰骋在PSP的屏幕上时，满足感油然而生。但是很快，我再次发现了无法令自己容忍的事情，那就是□键软得似乎要掉下来。每次球员经过一系列精妙的传递后，球到了禁区，但是临门一脚怎么按也不舒服，□键那种松垮垮软绵绵的感觉和其他按键的感觉相去甚远。我瞬间有了再次杀向动漫屋退货的冲动，不过两个原因让迅速我冷静了下来：一、此时已是深夜时分，他们的小店早就打烊了；二、早就耳闻过当时□键有点小毛病，而且似乎是全体PSP的通病。顾不了夜半时分，我赶快打开电脑，向QQ上的各路好友求助，幸好有个夜猫子也是玩PSP的，此刻正在线，我赶快就自己的疑惑向他求助，得到的回答是：都是那样，慢慢就适应了。于是我又拿着PSP适应了半个小时，结果发现情况依旧，每次在门前起脚的时候按下□，球不是打高就是踢不出去。我只好连夜在论坛发帖求助，得到的答复全是类似"□键确实本身存在小毛病，但是也有某些批次的□键有特别软的现象，也许楼主就是遇到了这种机器。""可能拆过机吧！"等的回答。

论坛里虽说闲杂人等不少，对于他们的言论我也是将信将疑，但还是让我再次辗转难眠，毕竟2000多元对我这样没有固定收入的穷苦学生来说的确是一笔不小的开支，何况就是再怎么有钱的人买东西也希望得到最称心如意的，就这样好不容易熬到了天亮，我没有再次去找动漫屋，而是坐上了前往市区的公交车，找到了一家从前光顾过的游戏店，希望亲自验证一下是否真的是我这台机器的按键有毛病，老板热情地拿出一台黑色样机，我迫不及待地按下了那机器的"□"键，我立刻明白了，果然是自己的机器有问题，因为样机的"□"键手感虽然明显和其他3个按键不同，但是决没有软到要掉下来的感觉。我把自己的机器拿出来给老板看，他端详了半晌，说道："这机器被人拆开过，你看，这里的缝隙多大啊。"我接过一看，果不其然，这台机器右下方的接缝处比游戏店老板的样机大了许多，我叹口气，向老板告辞。回到我们那里，已经是下午时分了，我径直去了尖嘴猴腮BOSS的店里，要求他退钱，可能是没想到我会卷土重来，店老板吓了一大跳，见我口气如此强硬，店老板只好使出杀手锏——叫他弟弟出面解释。20分钟后，娃娃脸再次出现在我的面前，摆出一大堆冠冕堂皇的理由——诸如白色机器按键要比黑色键位高、2.71系统的机器就是这样、可能没有坏点亮点的机器就是这样……对于他费尽口舌的解释我一概不听，只是要求退钱。看到花招百出依然无济于事，尖嘴猴腮男只好凶相毕露，开始死皮赖脸——就不给你换，你能怎么着吧？有发票没？你怎么证明在我这里买的？我顿时火冒三丈，正欲发作，娃娃脸却满脸堆笑地说："要不这样，我们便宜点收回来，毕竟这机器你只要一用，他就成了二手机，栽在我们手里实在麻烦。""折价多少钱？""减掉600吧！"我差点没当场吐血，心想你这破机器我买了才一天的光景，你就好意思和我要600？"算了，我去找工商局，找消协，找兄弟来砸了你这黑店！"我扔下一句话愤然离去。

回到家，我正准备打电话向在消协工作的亲戚打听如何解决这种纠纷，就在这时，电话响了，原来是娃娃脸，电话里他语气显得低三下四，说他们做生意不容易，也是小本生意，实在是没办法全额退款，而且这个机器是按键有问题，如果栽在他们手里也很难出手……不如双方各退一步，他们扣掉500，不过贴膜钱全数退还，也就是扣掉450元把机器收回，而且可以先使用一段时间，如果实在忍受不了就拿过去。不知道是害怕工商部门查了他们影响生意，还是真的担心我找一帮狐朋狗友去店里胡闹，总之这次娃娃脸的态度比当初去他那里询问价格时还要诚恳，我也有所动摇，于是暂时答应了他的解决方案，加上考虑到以后还要去他那里找一起玩的朋友，

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

觉得不能把脸皮撕破。于是在用PSP看完了美剧《越狱》的第一季，并且玩了一段时间的《真·三国无双 二度进化》后（这个游戏因为使用键的频率很高，所以手感还可以勉强适应），大约半个月后，我把机器拿了过去，娃娃脸如约把折扣了450元的余款退还了我，并且欢迎我买到新机后再到他们那里联机。

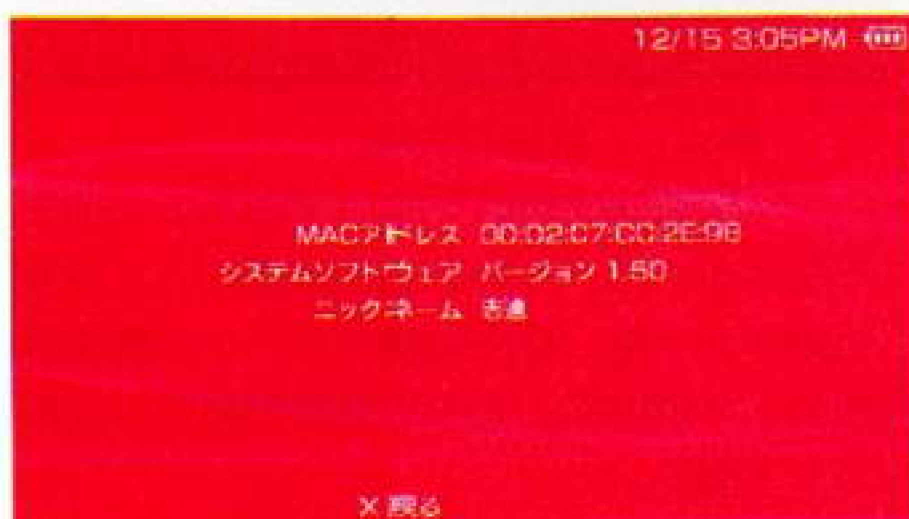
后来，我拜托在广州的朋友买了一台软降1.5的黑色豪华版全新机器，不但价格比这家店便宜，而且一切配件都是原装，加上这位朋友熟练的贴膜技术，一台完美的PSP来到了我的生活中，PSP给我带来的冲击是前所未有的。

不过这台机器的到来也并非一帆风顺，因为当时能够软降到1.5的PSP已属凤毛麟角，市面上大多数机器还是当时并未被破解的TA-082主板，于是这台售价1700元的豪华版可软降PSP让我误认为是一台拆开过的硬降机器，连广州的朋友也说心中起了点怀疑，不过市面上可以辨别硬降的方法在这台主机上都没有丝毫迹象，但是在机器邮寄到我手中之前，心中总还是惴惴不安的。当机器真正拿到手中的时候，这一切的怀疑都烟消云散，良好的□键手感、严丝合缝的机器外沿、平整明亮得似乎没有贴上东西的屏幕……PSP被我爱不释手地捧在手中。

可没想到的是一波刚平，一波又起，当我打开PSP电源的时候，首先是迫不及待的检查主机系统，但是映入我眼帘的版本号竟然是如假包换的"2.5"，我当时就懵了，赶紧发短信给广州的朋友，很快他如梦初醒地回答道："忘记让店家软降了，你发回来给我，我给你降，或者拿去店家降。"我算了一下，邮费抛开不说，仅仅是来去半个月的时间就足以让我抓狂了。于是我开始求助本地游戏店的老板，也就是当初去验证机器□键手感的那家游戏店的BOSS。心急火燎的我一个电话



打到了老板那里，老板不紧不慢地说道："没问题，我们降。"于是我心中悬着的石头落了地，开始询问资费，他却狮子大开口地说："100元吧！"我当时真想破口大骂，不过为了机器，我只好忍气吞声地说："能便宜点吗？""不行啊，降级风险大啊，降坏了怎么办，还不得我赔啊？所以就多一点了。"我只好发短信给广州的朋友，他一听这开价也顿时火冒三丈，坚决让我不要去降，还不如自己在网上找找教程。



孤注一掷的我只好自己动手降级了，场面那叫惊心动魄……机器最终顺利地降级，红底白字的1.5系统让我喜不自禁……

遗憾的是这台机器在陪伴了我20天后，最终还是离我而去，个中原因已经无法细说，所以目前我仍旧是一个没有PSP的玩家，当然了，这一系列事件的结果就是赔了夫人又折兵——无论是金钱、时间和精力我都花费了许多，当然了，PSP这台主机我以后还是要拥有的，相信时间也不会太久远，在即将完稿之时，目前全部主板的PSP都可以通过软件方式来降级了，而春节降至，相信PSP还会在国内引起新的购买热潮，希望本文可以成为大家购机的前车之鉴，一定要选择信誉好的店家买机，自己也要有足够的耐心仔细挑机，否则就只有追悔莫及了。

后记

虽然有的朋友认为我过分计较这些细枝末节的东西了，游戏机毕竟是玩的，而且是耗损品，不可能永远保持着鲜亮的外观和绝佳的手感。但是我觉得，掌机不仅是一款游戏机那么简单，它更像是一款只属于自己的私人物品，就像儿时最喜爱的一样玩具、一本卡通书，总是爱不释手地带在身边，甚至睡觉的时候都会放在枕头旁，于是心里总是希望它完美些……

火热秘技

秘技

PSP PlayStation Portable

魔界战记 携带版

日版 游戏原名 魔界战记ディスガイア ポータブル

◆エトナ篇出现方法

PSP版的特色在于加入了以エトナ为主角的エトナ篇，故事内容比较吸引人。想要玩到エトナ篇，需要玩家在ラハール篇中看完エトナ的日记。这样在通关后就可以选择エトナ篇了。

想要看エトナ的日记，需要先打开两个开关，一个在魔王城的魔王宝座后面，另一个在商店柜台的骷髅头那里，之后再去大厅企鹅兵后面的墙角就可以进去了。日记会在每一话更新，不要漏看了哦。



除以上的方法外，其实还有一个更为简便的方法：只要在标题画面下将光标指向はじめから，之后输入△、□、×、△、□、×、○，秘技成功的话会听见エトナ的声音，这样就可以直接进入エトナ篇了。

PSP PlayStation Portable

正义联盟 英雄

美版 游戏原名 Justice League Heroes

◆实用秘技

游戏中按START暂停后，按住L+R，然后输入以下按键，输入成功后有特殊音效。

输入	效果
↑、←、↓、→	开启全服装
→、↓、→、↓	技能满级
↑、↑、↓、↓	获得20个金盾
←、→、←、→	得到35个质量3级的6色珠子
←、↓、→、↑、←、↓、→、↑	无限体力
↓、↓、→、→、↑、↑、←、←	无限能量



GBA GAMEBOY ADVANCE

乐高星球大战II 原创三部曲

美版 游戏原名 LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

◆开启新角色

在莫斯艾斯里酒吧（Mos Eisley Cantina）中，在“？”菜单下输入右表中的密码便可以开启新角色。

密码	角色
27000	Alderaan
08433	Carbonite Chamber
52577	Death Star
52583	Death Star 2
80500	Death Star Hanger
51999	Death Star Subsector 1
20876	Emperor's Lair
31299	Ewok Village
01138	Ewok Village
89910	Millenium Falcon
82434	Mos Eisely

密码	角色
13197	Mos Eisley Cantina
40214	Obi wan's House
61806	Sensor Balcony
50250	The Dark Cave
11911	Trash Compactor
80873	Unlock Bubble Blaster
70546	Unlock Dancing Girl
75046	Unlock Jedi Spirit
11340	Unlock Sith Mode
42352	Wampa Cave
06881	Yoda's Hut

◆观看最终结局的片段

在密码输入处输入“01138”，然后按下A键便能观看到本作中最后一段电影片段。

NDS JUMP终极明星大乱斗

日版 游戏原名 JUMP ULTIMATE STARS

◆赚取力、知、笑的地点

通关后相信不少玩家都依然在为赚取力、知、笑三种币而不断在打锦标赛，不断回答那些难得可怕的选择题吧？其实以上两种方法效率并不高，对于不能联机的玩家来说，最好的方法还是回到以往的星系里，去捡KO对手后敌方所掉下的元素币。当然，这同样要讲究方法，比如最好是选积分联赛，多次把对手杀完又杀可以省下不少时间。又碰巧对方属性统一的话，就可以使用克制的属性去轰杀了，以下是笔者推荐的地点。

力：剑心第1关，积分赛模式，对手是2个剑心，有时候会换成索隆。不要怕，他们都属于力的角色，笔者用"《鼻毛》系列"的首领，基本上几秒就杀1个，一场比赛下来所赚的力币在100到200之间。

知：忍空的那关，对手是3个忍空的小男孩，所掉出来币属性全是知。但这3个家伙也不是好欺负的，经常上窜下跳，甚至出其不意一拳把你击飞。因此大家要注意用速度快且可对空的狠角色。

笑：IQ博士第1关，对手是阿拉雷、波波波还有两先生，全是笑属性，没什么好说的，用最强的角色全力轰杀吧！

——投稿人　广州 欧阳展鸣

金手指

本栏目中将会为大家加入PSP游戏金手指修改方法。Devhook的修改插件——CheatMaster，最新版本为0.6c，安装完成后只需要进入游戏后按热键呼叫出修改菜单，选择"地址表格"，按START键输入新地址，起名后将地址、数据类型、写入方式、数值按下表填写（输入数值时按方块键切换到16位表示），并选中锁定即可。然后回到修改器菜单"保存表格"，就可以在下次游戏时通过"加载表格"反复使用。

PSP 失落神殿 魔窟的皇帝

日版 游戏原名 LOST REGNUF

◆游戏编号：ULJM-05217

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
HP	00E3EAB6	自动	直写	0x00004329	生命锁定169
MP	00E3EAB8	自动	直写	0x4349954F	必杀技槽锁定
EXP	00DCD684	自动	直写	0x000DBBA0	经验值90000升级到50级

注：游戏采用动态内存地址，每次进入游戏后数据可能变更，而且由于游戏对数据进行了处理，无法通过数值直接搜索，都需要通过模糊搜索才能找到地址。找到地址后依照以上数值修改即可，切勿修改过大，可能导致死机。

PSP 生化危机3 最终逃脱

日版 游戏原名 BioHazard 3 Last Escape

◆游戏编号：SLPS-02300

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
HP	010CC338	自动	直写	0x000000FF	生命锁定
CLOTH	010D162E	自动	直写	0x00000001	更换服装
ITEM01	010D17DC	自动	直写	0x00000001	道具栏01物品
ITEM01E	010D17DE	自动	直写	0x00000015	道具数量是否无限

注：道具栏处填写需要物品的代码：01军刀、02佣兵用手枪、03手枪、04霰弹枪、05军用枪、06炸裂枪、07火焰枪、08硫酸枪、09冷冻枪、10火箭炮、11格林式机枪、13自动手枪、14军用步枪、15军用机枪、16M37、17SIGPRO强化版、18M92F、19散弹枪强化版；道具数量修改小于0xFF(即255个)即可；将道具无限修改为15(武器)或07(道具)即可；服装修改，1～7为女主角服装，8～10为特种兵服装。

掌机游戏综合发售表

一年一度的春节即将来临了。春节其间两大掌机上的佳作还是不少的。NDS方面，《雷顿教授与不可思议之镇》和《死神BLEACH DS 2nd》都是值得推荐的作品，而人气动漫《死亡笔记》首次游戏化的作品《死亡笔记 基拉游戏》也将是动漫玩家的不错选择。PSP方面，移植自PS2的《宿命传说2》将再次带玩家们体会一次传奇之旅，而万众期待的《怪物猎人 携带版 2nd》和香槟金PSP主机的推出则无疑将会令沉寂的PSP市场再度活跃。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2007年2月8日			
喷射脉冲 ジェットインパルス	Nintendo	STG	4800日元
光辉圣约 ルミナスアーク	MMV	S・RPG	4800日元
2007年2月15日			
雷顿教授与不可思议之镇 レイトン教授と不思議な町	Level5	AVG	4800日元
死神BLEACH DS 2nd 黑衣闪现的镇魂歌 BLEACH DS 2nd 黑衣ひらめく镇魂歌	SEGA	FTG	4980日元
死亡笔记 基拉游戏 DEATH NOTE キラゲーム	Konami	AVG	4980日元
2007年2月22日			
右脑锻炼DS 七田式 成人瞬间直感训练 右脑锻炼ウノタンDS 七田式 大人の瞬カントレーニング	Interchannel	ETC	3800日元
我是航空管制官DS ぼくは航空管制官DS	Interchannel	SLG	4800日元
Keroro军曹 演习！全员集合2 ケロロ军曹 演习だヨ！全员集合パート2	NBGI	ACT	4800日元
在NOVA兔的游戏中留学？DS NOVAうさぎのゲームde留学！？DS	Konami	ETC	4980日元
学研DS 成人学习 金田一老师的日语课堂 学研DS 大人の学习 金田一先生の日本语レッスン	Gakken	ETC	3800日元
模拟城市DS シムシティDS	EA	SLG	4800日元
Gamics系列 Vol.1 横山光辉三国志 第二卷 吕布的末路 Gamicsシリーズ Vol.1 横山光辉三国志 第二巻 吕布の末路	AS Networks	ETC	3800日元
2007年2月27日			
陨石大战 迪斯尼魔法 Meteos：Disney Magic	Buena Vista Games	PUZ	29.99美元
2007年3月1日			
小死神与末日科学会 Death Jr. and the Science Fair of Doom	Konami	ACT	29.99美元
迷失蔚蓝2 Lost in Blue 2	Konami	AVG	29.99美元
超级机器人大战W スーパーロボット大战W	Banpresto	S・RPG	5800日元
莉兹工作室 奥尔多鲁的炼金术士 リーズのアトリエ オルドールの炼金术士	Gust	RPG	4800日元
数码暴龙物语 阳光 デジモンストーリー サンバースト	NBGI	RPG	4800日元
围棋越玩越强 银星围棋DS 游んで囲基が强くなる！！银星囲基DS	EA	TAB	4980日元
将棋越玩越强 银星将棋DS 游んで将棋が强くなる！！银星将棋DS	EA	TAB	4980日元
右脑达人 爽解 找碴博物馆2 右脑の达人 爽解！まちがいミュージアム2	NBGI	ETC	3800日元
2007年3月8日			

圣剑传说 玛娜英雄 圣剑伝説 ヒーローズ オブ マナ	Square Enix	RTS	4800日元
耀西岛DS ヨッシーアイランドDS	Nintendo	ACT	4800日元
美味大挑战 DS菜谱集 美味しんぼ DSレシピ集	NBGI	ETC	3800日元

PlayStation Portable

2007年2月8日			
荣誉勋章 英雄 メダル オブ オナー ヒーローズ	EA	FPS	4800日元
新彩虹岛 哈迪嘉迪大冒险 NEWレインボーアイランド ハーディガーディ大冒険!!	MMV	ACT	4800日元
2007年2月12日			
咕噜小天使 Gurumin: A Monstrous Adventure	Mastiff Games	A · RPG	39.99美元
2007年2月13日			
速度与激情 The Fast and the Furious	NBGI	RAC	39.99美元
瑞奇与叮当5 Ratchet & Clank: Size Matters	SCEA	ACT	39.99美元
2007年2月15日			
宿命传说2 テイルズ オブ デスティニー2	NBGI	RPG	4800日元
Lumines II ルミネスII	Q Entertainment	PUZ	4980日元
Kanon Kanon	Prototype	AVG	4800日元
泰格·吾兹PGA巡回赛 2007 タイガー・ウッズPGA TOUR 07	EA Sports	SPG	4800日元
2007年2月18日			
怪兽王国 晶石召唤师 Monster Kingdom: Jewel Summoner	SCEA	RPG	39.99美元
2007年2月20日			
亚瑟与迷你王国 Arthur and the Invisibles	Atari	ACT	29.99美元
2007年2月22日			
怪物猎人 携带版 2nd モンスターハンターポータブル 2nd	Capcom	ACT	4800日元
恶代官漫游记 正义之刃 悪代官漫遊記 正義の刃	Global A	TAB	4800日元
我是航空管制官 机场英雄 新千岁 ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 新千歳	EA	SLG	4800日元
SIMPLE2500系列 携带版 Vol.9 我的出租车 SIMPLE2500シリーズ ポータブル Vol.9 THE マイ・タクシー!	D3 Publisher	RAC	2500日元
合金弹头 完全版 メタルスラッグ コンプリート	SNK Playmore	STG	4800日元
2007年3月6日			
火爆狂飙 支配者 Burnout Dominator	EA	RAV	39.99美元
2007年3月13日			
使命召唤 胜利之路 Call of Duty: Roads to Victory	Activision	FPS	39.99美元
机密武装 蔓延 Coded Arms: Contagion	Konami	FPS	39.99美元
波斯王子 宿敌之剑 Prince of Persia: Rival Swords	Ubisoft	ACT	39.99美元
2007年3月20日			
龙珠Z 真武道会2 Dragon Ball Z: Shin Budokai Another Road	Atari	FTG	39.99美元
2007年3月21日			
噗哟噗哟 ぷよぷよ!	SEGA	PUZ	4800日元
炸弹人大陆 携带版 ボンバーマンランド ポータブル	Hudson	ACT	4800日元
三国志VII 三国志VII	Koei	SLG	4800日元

VIDEO-CD 口袋光环 POCKETHALO 掌机王SP

口袋光环 精彩内容导视 Vol.58



收录未发售游戏第一手情报，让您享受最速的视觉冲击！

游戏展望台

恶魔城X 历代记
怪物猎人 携带版 2nd



新作特搜队

火星鼠／洛奇 巴尔博亚／兵蜂 携带版
沙罗曼蛇 携带版／Q版沙罗曼蛇 携带版／掌中乐习 绝对音感训练DS／巫术 帝国 III 霸王的系谱／DS电击文库 伊里野的天空 UFO之夏／日语作文能力鉴定协会协力 正宗的日语／迪迪大金刚赛车／亚瑟和迷你王国



全面收录近期2线作品，不放过漏网之鱼！

火热试玩区



为您全面详解近期大作，打造游戏视觉盛宴！

空战英雄
许愿屋 天使的记忆
席德梅尔海盗
FIFA 07
世界树迷宫
三国志大战DS
失落的统治 魔窟皇帝

口袋特企





从BOSS到怪盗
——瓦里奥的故事

伴随我们一路走过的Pocket Games，在此为您全面回顾它们的历程！

米格的软硬教室



教您如何自己动手，丰衣足食！

3.03系统降级教学视频

VIDEO-CD 口袋光环 掌机王Sp

新书特搜 NEW BOOK

本栏目将为大家介绍最近上市的游戏杂志书刊，帮助大家及时了解游戏杂志书刊的上市消息以及重头内容，方便大家有选择性地购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，不妨登陆Levelup网站的“电玩书刊区”(http://www.levelup.cn/book/)，那里可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的优惠购买最新书刊。



模魂志

No.6

已全国上市

在本辑中将为您盘点2006年由Bandai公司、寿屋公司以及长谷川公司推出的拼装模型。《高达SEED》BB系列专题也会让您大呼过瘾。还特别企划了对圣衣神话系列中十二个黄金圣斗士的商品介绍，同时为大家解读2007年里的星座运程。本辑中也为玩家们带来了《S.I.C.》、《山口可动》、《超级机器人大战OG》、《FA4 TYPE－MOON》等时下流行的动漫周边商品介绍。对于准备在新年购物的您献上了新年推荐购物指南以及对2006年的市场回顾，让您过个丰顺年。本辑VCD中特设了13模型俱乐部比赛以及为扭蛋重新上色的过程。

最终幻想VII 世界全书

160页16开精装特辑＋珍藏版原声CD

已全国上市

《最终幻想VII》十周年典藏特辑

带你全面了解这部游戏史上的不朽之作

本书涵盖了从最初的《最终幻想VII》到之后的AC～DC全系列作品，共包括世界观全面解惑、全角色资料介绍、精美设定原画赏析、游戏道具珍藏图鉴、《FF VII》初期剧本、《FF VII AC》制作秘闻、制作人员访谈、官方外传及前传小说等诸多不为人知的秘密。此外，附送的《最终幻想VII 生命之流》CD精选了游戏中最经典的旋律，值得您永久珍藏。





LEVELUP 游戏城寨

Level.23

已全国上市

本期赠送“城寨风彩”电子彩票第005期，连续20天开奖，每天抽出1台主机！

《最终幻想 周年纪念版》、《最终幻想II 周年纪念版》、《高达无双》、《超级机器人大战W》等新作速报；特别企划：城寨呓语——众小编的2006大史记；掌机研究室专题 Vol.16：解放！PSP 3.03系统降级完全教程；Web Show：2007年的YOU，还能在网上做什么？城寨小百科：坐下来，我们来玩一局牌——浅谈卡片游戏发展；美优馆：眼镜萌娘；levleup 音乐台：音乐小特辑——光·燃·斗。

游戏机实用技术

3月AB春节合刊

已全国上市

224页超值内容+120分钟精彩DVD，

另送精美游戏海报加城寨风彩电子彩票！

年度钜献：2006业界大盘点+游戏大年鉴+全球游戏销量统计，值得每位玩家永久珍藏！新作攻略研究：《光明力量EXA》、《.hack 3》、《龙影符》、《三国志大战DS》、《魔窟皇帝》、《世界树迷宫》。小说回廊：《荒野兵器5》。DVD收录：盘点2006游戏界·影像版、热血最强之《鬼泣3》高手演示、《MGS 掌上行动》精彩剧情欣赏……120分钟内容不能尽录，敬请观看。





PSP专辑

VOL.2

224页全彩16开 附赠双CD

已全国上市

CD1 PSP游戏歌曲精选

CD2《潜龙谍影 掌上行动》乐曲精选

由掌机王小组全力打造的《PSP专辑》VOL.2，招牌栏目《PSP完全年鉴》收录2006年发售的近300款PSP游戏的详细资料以及介绍。“玩转PSP”收录各种PSP主机以及炫酷周边的欣赏，还有各种实用教程的介绍，包括刷机、降级、影音转换、上网联机等等，专辑还收录9款劲作的详细攻略以及《宿命传说2》的精彩剧情小说。**专辑还特别赠送由“黑角电子有限公司”独家提供的“PSP幽浮方向键”。**

掌机王Sp

59辑

架起刀剑 枪炮上膛
让我们重回热血激情的猎人世界！

怪物猎人 携带版 2nd
详细攻略

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd

给你最及时、详细的狩猎指南

更多攻略
NDS 超级机器人大战W
NDS 光辉圣约
PSP 宿命传说2

精美赠品



《怪物猎人 携带版 2nd》卡片



口袋光环

3月中旬 全国上市

幸运大抽奖 惊喜送不断



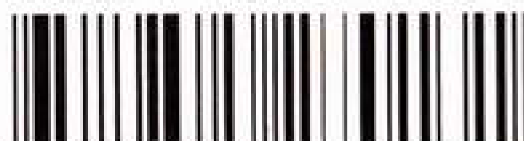
PSP、NDSL、OS掌机、NDS烧录卡、PSP电池包……

海量奖品等你来拿！



只要购买《掌机王SP》
就有机会中奖！

ISBN 7-88527-013-1



定价：8.8元

口袋光环光盘＋掌机王SP手册＋精美赠品